Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 8/98 (8)
Marzec 1998

Sailor Moon
- komiks, serial, film

Japonki
- mity, historia i teraźniejszość

AD Police
- cyborgi, ludzie i przestępstwa

Oh My Goddess!
- magiczny romans

Green Legend
- zielony raj

Clamp - X-1999, RG Veda
- początek historii



Kawaii

Numer 8
Marzec 98
e-mail: kawaii@mikrozet.wroc.pl
nasz adres internetowy uległ zmianie,
szczegóły już wkrótce

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Agnieszka Plaur
tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych

Witold Nowakowski
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Andrzej Sitek
Jerzy Poprawa
Krzysztof Kaliszewski
Piotr Kowalski
Tom S. Gawroński
Bartosz Kędzierski
Dariusz Styrna
Aneta Niewada
Beata Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zając

Projekt graficzny, skład komputerowy

Jacek Sawicki

Wydawca

Silver Shark
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów.

Cześć!

Witamy wszystkich mangamaniaków bardzo serdecznie! W tym numerze Kawaii, czeka Was wiele (chyba pozytywnych?) wrażeń. Przede wszystkim pozdrowionka dla wszystkich sailormaniaków - mamy nadzieję, że dobrany przez nas materiał przypadnie Wam do gustu. Nie możemy obiecać, że w każdym numerze Czarodziejka z Księżyca zajmie aż tyle miejsca, ale z pewnością nie zapomnimy o dzielnej wojowniczce o miłość i sprawiedliwość - czymkolwiek by ona nie była. Ale spokojnie, nie zapomnieliśmy również o całej reszcie. Miłośnicy mocnych wrażeń również znajdą coś dla siebie. Polecam recenzję anime AD Police - kawałek dobrego kryminału z domieszką szybkiej akcji, a wszystko to osadzone w mrocznej przyszłości, to warto zobaczyć. Jest też coś dla zielonych, czyli Green Legend Ran - ciekawa pozycja, a na dodatek dostępna również w Polsce. Zwolennicy twórczości sympatycznej Rumiko Takahashi powinni zwrócić uwagę na recenzję Fire Tripper - mimo, że anime to ma już trochę latek na koncie, prezentuje się bardzo dobrze. Uwaga miłośnicy romansów - właśnie startuje nowa rubryka, w której postaramy się omawiać najpiękniejsze mangowe opowieści, a zaczynamy od przepięknej Oh My Goddess! - nie wiem, co Wy sądzicie o tym anime, ale jak dla mnie, rewelacja. Rozpoczynamy również omawianie dwóch cykli, które wyszły spod piór grupy Clamp, czyli - RG Veda i X-1999, obie pozycje są naprawdę warte uwagi. Nie zapomnieliśmy również o wiadomościach z kraju - w bieżącym numerze znajdziecie sprawozdanie z konwentu i wywiad z tłumaczami pierwszej mangi autorstwa Masamune Shirow, na język polski. Ale, ale, i rzecz najważniejsza - nie zapomnieliśmy również o piękniejszej części naszych czytelników, w końcu mamy marzec! Z tej to okazji, wszystkim czytelniczkom Kawaii (Magdom, Kasiom, Elżbietom, Małgosiom - wszystkim!), składamy najserdeczniejsze życzenia spełnienia wszystkich najpiękniejszych marzeń! Rzecz jasna również tych mangowych! Miłej lektury!

Paweł Musiałowski


Oh My Goddess! © Kosuke Fujishima/Kodansha/TBS/SS Films

MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY

Dział redagują Bandmanka & Mr.Gato

Tegoroczna zima okazuje się (a jeszcze się bardziej okaże!) bardzo szczodra i przynosi (czytelnikom anglojęzycznym, więc zapewne część z Was ta informacja bardzo ucieszy) nowe następujące tytuły (w USA, of course!):

Manga „BLACK JACK" Osamu Tesuki - twórcy m.in. „Astro Boy'a", „Kimby: Białego Lwa" (który, notabene możecie ujrzeć na niektórych kanałach regionalnych w zamerykanizowanej wersji). Tesuka jest również twórcą „Adolfa" - mangi przenoszącej nas w czasy II Wojny Światowej (zresztą tytuł gra tutaj swoje), nominowanej w 1996 roku na najlepszy komiks roku, w kategorii „Best Graphics Novel". „Black Jack" jest historią o lekarzu nielegalnie uprawiającym swój zawód. Na dodatek, jego pacjenci nie zaliczaja się do zwykłych śmiertelników. Dlatego też, zależy im bardzo na anonimowości...

„STEAM DETECTIVES" jest steampunkową mangą Kia Asamiya, twórcy popularnego „Silent Möbius", osadzoną w klimatach science fiction. Jej akcja rozgrywa się w ponurych i czarnych jak noc zakamarkach japońskiej odmiany Gotham City. Bohaterowie - super detektyw Narutaki i pielęgniarka Lin Lin - usiłują rozwiązać zawiłe zagadki tamtejszego dziwnego świata. Na jak długo starczy im dobrej woli i samozaparcia?...

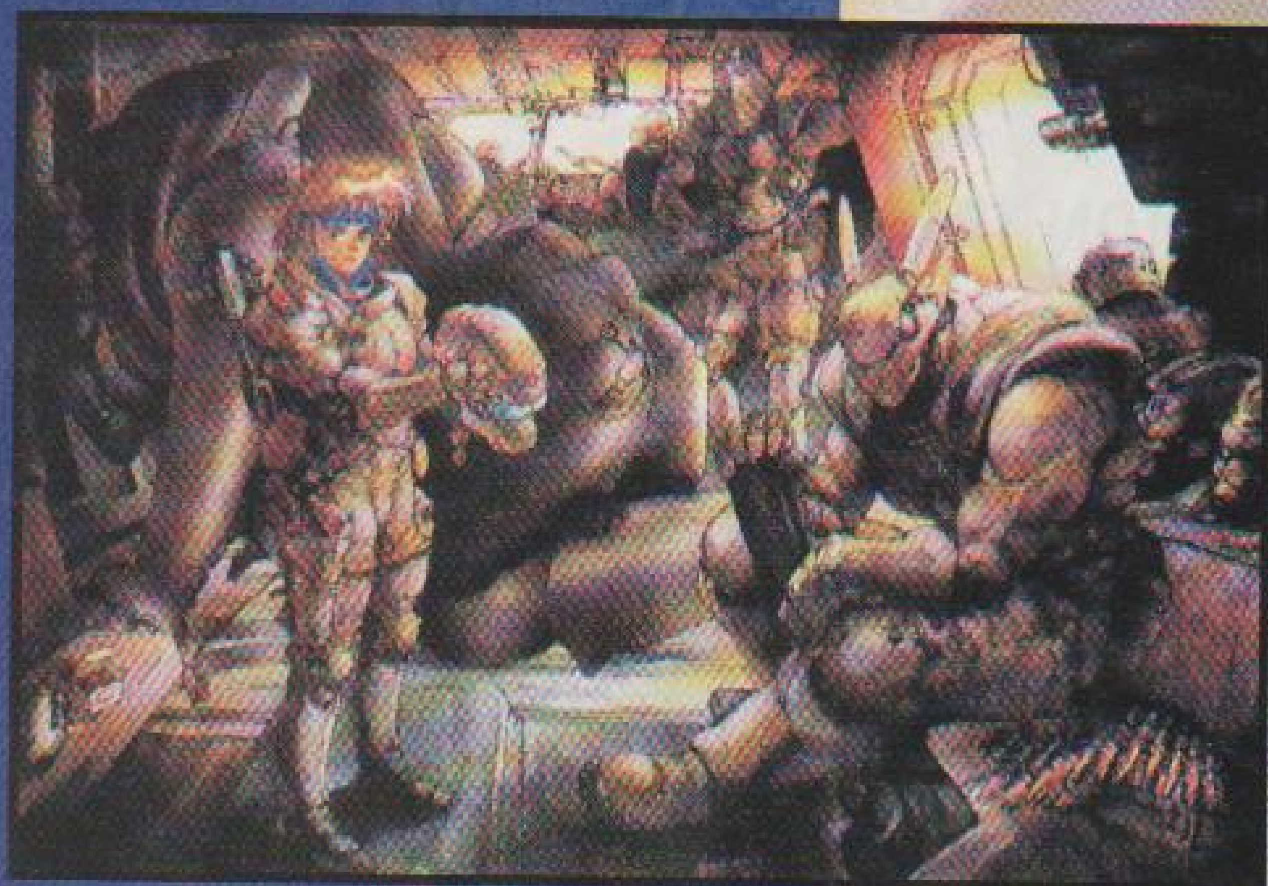
W styczniu ukazał się ciąg dalszy „El Hazard The Magnificient World". Meeze wycofuje się z pracy zawodowej. Kto bedzie jego następcą?

„All Purpose Cultural Cat Girl Nuku Nuku" - zabawna historia Yuzo Takady o Nuku-Nuku, dziewczynie-androidzie, która ma koci mózg.

„You're Great! Masaru" Kyosuke Usuty, opowiada losy Masaru, mistrza „Sexy Commando"- stylu walki, którego celem jest zyskać przewagę nad przeciwnikiem w najbardziej nieoczekiwanym momencie. Masaru i jego przyjacielowi przyjdzie stawić czoła wielu rywalom...

„AWOL" - SF akcji. Programista znika ze ściśle tajnymi informacjami dotyczącymi United Earth Force. W konsekwencji, w pościg za nim wyrusza specjalnie wyszkolona grupa. Brzmi to troche jak scenariusz kolejnej misji „X-Men", ale jak jest naprawdę?

„Burn-up Excess" to kolejny tytuł spod znaku „Burn-up". Pewnie części z Was kojarzy się on z anime dostępnej również i u nas - „Burn-up W". Tym razem opowiada historię Rio-policjantki i zabójczyni w jednej osobie. Zabija przestepców, dla których prawo okazuje się być zbyt łaskawe.




Appleseed © Masamune Shirow/Manga Video/Seishinsha

MANGA W „PENTHOUSE COMIX".

Dwie nigdzie wcześniej niepublikowane serie jednych z najbardziej utalentowanych manga-twórców, Masamune Shirow i Hiroyuki Utatane, ukazały się w 24. numerze PENTHOUSE COMIX, amerykańskiego magazynu skierowanego głównie do dorosłych odbiorców. Masamune Shirow, twórca „Ghost in the shell", „Appleseeda", pojawił się na 11. kolorowych stronicach ww. numeru z historią „Exon Depot", która to została wcześniej zamieszczona w nr 12. japońskiego COMIC GAIA, w listopadzie 1992 r. Ta bezdialogowa manga jest tym razem zbliżona do fantasy w dobrym stylu Franka Frazety lub Borisa Vallejo. W skrócie, jest legendą o dwóch bogach i śmiertelnikach, czymś pomiędzy „Quest for fire" i „Red Sonją".

PENTHOUSE COMIX nr 24
stron: 80
cena: 4. 95 $



PLAYBOY O MANDZE.

Kto by pomyślał? Polska edycja Playboya ma już pięć wiosen (serdeczne pozdrowienia od redakcji „Kawaii")! Nie wiemy ile w tej kwestii przypadku, ale w jubileuszowym numerze, w rubryce „Styl" znajduje się taki oto akapit: „Wśród niestałych ludzi rozpowszechnia się bardzo zainteresowanie wyciągniętymi z popkultury japońskimi komiksami manga, które charakteryzują się młodzieżowymi scenariuszami z superbohaterami oraz specyficzną metodą rysunkową, polegającą na rysowaniu wielkich i małych ust. Wiele postaci manga to kobiety, i to raczej niezłe. Narysować można niewątpliwie każde warunki fizyczne, co zdecydowanie odróżnia rzeczywistość wirtualną komiksu od rzeczywistości. Z garderoby polecane są zwłaszcza obcisłe koszulki typu T z nadrukami przedstawiającymi szczególnie udanych bohaterów manga odmiennej płci niż noszący koszulkę." Jaka by nie była zawartość merytoryczna całej wypowiedzi, jeśli chodzi o ostatnią uwagę, warto zauważyć, że Playboy ma rację. Jeżeli widzieliście plakat reklamowy z ostatniej płyty zespołu Radiohead („OK! Computer"), to pewnie część z Was rozpoznała na koszulce jednego z członków kapeli, legendarną już postać z pierwszego japońskiego serialu animowanego - Astro Boy, autorstwa Osamu Tesuki.

UŻYTKOWNIKÓW MACINTOSHA i równocześnie fanów „Neon Genesis Evangelion", uraduje zapewne wieść, że lubiana windosowska przygodówka „Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel" zostanie przekonwertowana na Macintosha. Ich błagania zostały wreszcie wysłuchane!



Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva TV Tokyo/NAS

Wojewódzki Ośrodek Kultury w Elblągu
Elbląski Klub Fantastyki „FREMEN"
& DKF im. A. Munka
zapraszają na:

I Wędrowny Konwent Miłośników Fantastyki ARRACON '98

Termin imprezy: 30.04 - 3.05.1998 r.
Miejsce imprezy: Elbląg, Malbork, Frombork
Koszt imprezy:

akredytacja:

do 31.03.98	- 40,-
od 1.04.98	- 50,-

noclegi:

pokoje 3, 4 osobowe	- 16,- za noc

posiłki:

śniadanie	- 4,-
kolacja	- 4,-
obiad	- 8,-
obiad w Malborku	- 10,-
Biesiada Rycerska w Zamku Malborskim	- 30,-

Zgłoszenie uczestnictwa jest uwzględniane po opłaceniu przynajmniej akredytacji i wysłaniu karty zgłoszenia. W zapisach na Biesiadę Rycerską i Bieg Rycerski decyduje kolejność zgłoszeń. Wśród uczestników imprez y ogłaszamy konkurs na najciekawszą fotografię z konwentów. Do fotografii należy dołączyć: tytuł zdjęcia, dane autora zdjęcia, miejsce, datę i nazwę imprezy. Fotografie najlepiej przesyłać razem ze zgłoszeniem uczestnictwa.

Zdjęcia, zgłoszenia i pytania należy przesyłać pod adres:

Marcin Grygiel
skr. poczt. 20
82 - 312 Elbląg 13

Informacji udzielamy też pod:
tel. 055 2331431
e-mail: ppok@priv.onet.pl.
Na stronie internetowej:
http://www.rpg.vr.pl./~fremen

Konto:
BIG Bank Gdański oddział w Elblągu
10401149-1889-132

THE ROYAL SPACE FORCE-WINGS of HONNEAMISE jako Video-CD.



21 listopada 1997 r. GAINAX wypuścił na rynek w atrakcyjnym formacie Video-CD „The Royal Space-Wings of Honneamise". Wszystkich posiadaczy Segi Saturn ucieszy zapewne informacja, że mogą odpalać ową płytkę na swoim sprzęcie, oczywiście pod warunkiem, iż posiadają kartę Video-CD.
Co się tyczy zaś samego tytułu, ten odświeżony, historyczny film-legenda powrócił na wielkie ekrany w Japonii podczas Tokyo Fantastic Film Festival (22 listopada-5 grudnia) organizowanego w Tachikawa Cine-City. Pokazany tylko jeden raz, był on prawdziwą perełką festiwalu i niespodzianką dla fanów (oczywiście - tamtejszych). Prawdopodobnie największe wrażenie wywarła odświeżona ścieżka dźwiękowa.

„The Royal Space Force-Wings of Honneamise"
Video-CD.
Wydawca: GAINAX
Cena: 6800 yenów



The Wings of Honneamise © Bandai Visual

FIRE TRIPPER









Słoneczny poranek w średniowiecznej wiosce japońskiej. Sielankowy nastrój psuje tuman kurzu unoszący się zza wzgórza. Mieszkańcy wioski wpadają w panikę. Najeźdźcy wycinają wszystkich w pień. Tu fruwa ręka, tam głowa. Ogólnie: „ostra jazda". Za sprawą płonących strzał zabudowania stają w ogniu. Z jednego z płonących budynków słychać płacz małej dziewczynki. Na jej ratunek pędzi młody samuraj. Kiedy już się wydaje, że przybywa o ułamek sekundy za późno i płonąca belka przygniecie dziecko, czas się zatrzymuje. Wszystko wokół zamiera, a dziewczynka znika.





Zaraz potem nastrój się zmienia. Mała dziewczynka, cudem uratowana z pożaru, leży na trawie. W ręku trzyma mały, okrągły dzwoneczek. Jest wieczór i wszystko spowija gęsta mgła. Dziewczynka podnosi głowę by się rozejrzeć. Widzi most i wysokie budynki. Leży nieopodal współczesnego miasta...

Zauważa ją przechodzące obok małżeństwo. Zastanawiają się, skąd się tutaj wzięła, po czym postanawiają jej pomóc.





W następnej sekwencji, siedemnastoletnia już dziewczyna wraca ze szkoły. Ubrana jest we współczesny mundurek, a do teczki przypięty ma okrągły dzwoneczek. Suzuko (takie imię nosi dziewczyna) spogląda na zegar. W kolejnym ujęciu pojawia się ten sam zegar. Jest za trzy czwarta. Suzuko odbiera z boiska małego chłopca w koszulce w paski. Mały Suhu pokazuje jej bliznę na brzuchu. Rozmawiając, mijają wielkie pojemniki z gazem. Jeden z przechodniów wyczuwa zapach gazu w powietrzu. Suzuko odwraca się i następuje wielka eksplozja. Jednak dziewczyna nie ginie. Budzi się na polu. Leży na polu bitwy. Wokół pełno trupów i połamanych mieczy. Po chwili goni ją trzech dziwnych typków, żądnych panny. Z opresji ratuje Suzuko młody samuraj. Ten sam, który próbował ratował małą dziewczynkę z płomieni...

Shukumaru zabiera Suzuko do swojej wioski. Po przybyciu na miejsce, wita ich mała Suzu. Chłopak daje jej mały dzwoneczek.



Następnego dnia chłopak postanawia podarować Suzuko nowy strój. Może sobie wybrać, co zechce. Suzuko ogląda sterty ubrań, jednak jej uwagę przykuwa mała koszulka w paski. Shukumaru nie potrafi odpowiedzieć, skąd pochodzi koszulka. Suzuko postanawia odszukać małego Suhu. Wraca na pole bitwy. Dni mijają na poszukiwaniach, a do wioski zbliża się niebezpieczeństwo. Wreszcie Shukumaru postanawia poślubić Suzuko. W wiosce Suzuko rozmawia z małą Suzu. Suzu pokazuje swój dzwoneczek, który dostała od Shukumaru. Suzuko orientuje się, że mała Suzu to właśnie ona sama. Na przeszkodzie małżeństwu stoi więc fakt, iż mała Suzu (zatem także i Suzuko) jest siostrą Shukumaru. Rozmyślania przerywają najeźdźcy. Zabijają i podpalają wszystko na swojej drodze. Z jednego z płonących domów dochodzi płacz małej Suzu...

Gdy oboje z Shukumaru chcą uratować małą, ta znika. Następnie Shukumaru zostaje zaatakowany przez jednego z najeźdźców. Przed spaleniem ratuje go Suzuko, przykrywając chłopca własnym ciałem. Rozlega się dźwięk dzwoneczka i oboje znikają. Po przeniesieniu znajdują się w miejscu, gdzie pojawiła się kiedyś mała Suzu...

Suzuko zabiera Shukamaru do swojego pokoju. Przez okno widzi jednak małego Suhu, biegnącego na boisko. Opatrując Shukumaru, Suzuko zauważa na jego brzuchu bliznę. Wtedy okazuje się, że Shukumaru to mały Suhu. Suzuko postanawia udać się jeszcze raz na miejsce eksplozji gazu. Za pięć czwarta stoją razem z Shukumaru obok pojemników z gazem. Po chwili w tym samym miejscu pojawia się Suzuko z małym Suhu. Następuje eksplozja.....

„Fire Tripper" to pierwszy z filmików z cyklu „Rumik World". Mimo, iż jest to produkcja z 1985 roku, to trudno jest się przyczepić do strony realizacyjnej. Design postaci charakterystyczny dla pani Takahashi, choć nieco poważniejszy niż np. w „Ma-





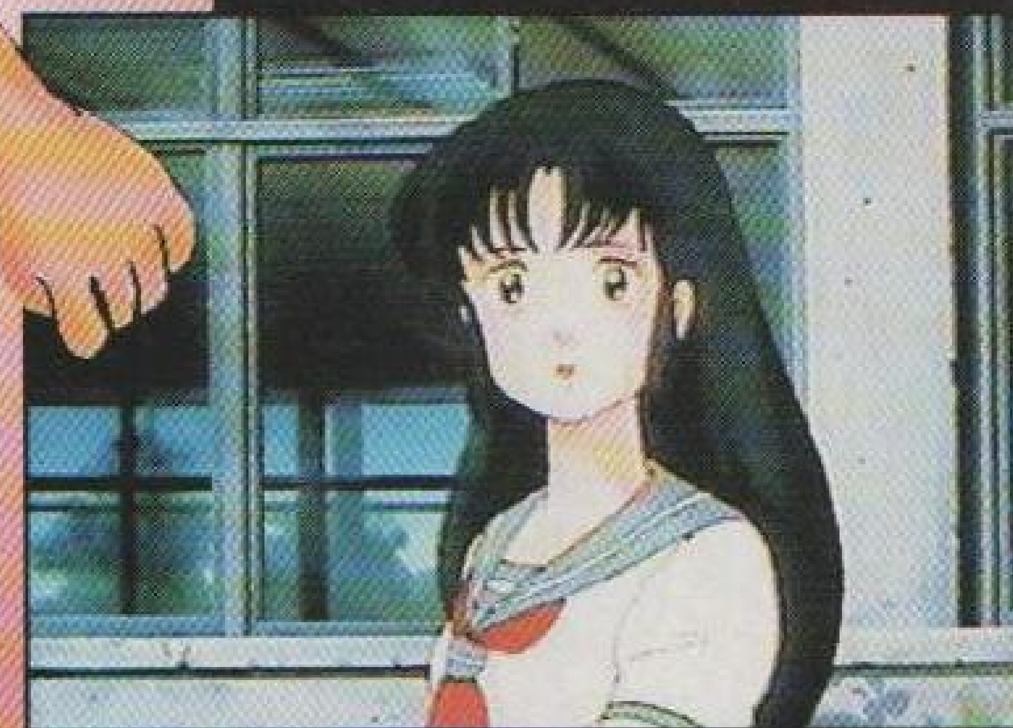








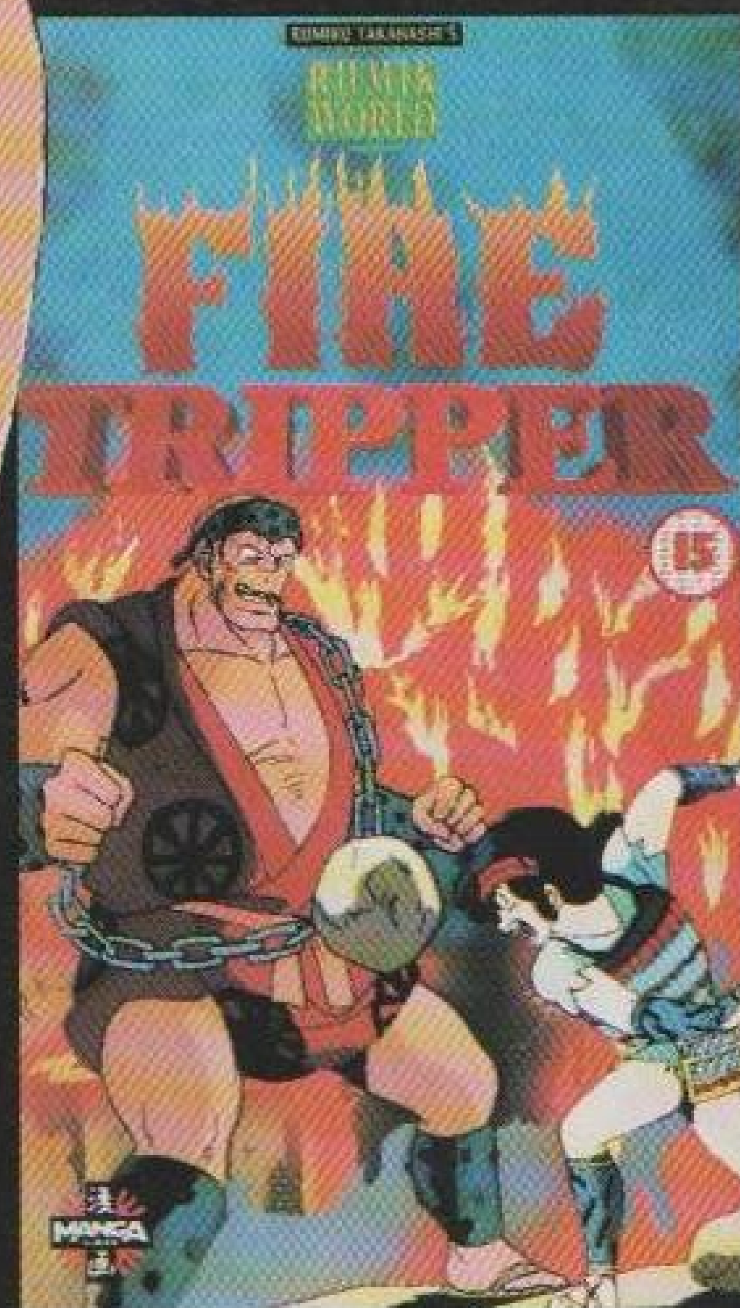




ris" (patrz - styczniowy numer „Kawaii"). Zresztą sam temat jest całkiem inny. Szczególne podejście do tematu przeznaczenia, w połączeniu z bardzo sprawnie i efektownie napisanym scenariuszem, sprawia, iż fabuła zapada na długo w pamięci. Rodzaj narracji bardzo przypomina historie, których autorem jest scenarzysta pan David Peoples („12 małp", „Łowca androidów", „Hardware"). Pozornie trudnemu do zrealizowania zamysłowi skakania między różnymi płaszczyznami czasowymi, autorzy anime sprostali bez zarzutu. Niebagatelną dbałością o widza odznaczył się autor storyboardu i montażysta, gdyż ani na chwilę nie traci się orientacji w opowieści. Filmik polecam wszystkim, którzy potrafią docenić dobry scenariusz i magiczną siłę ognia.

Bartek Kędzierski

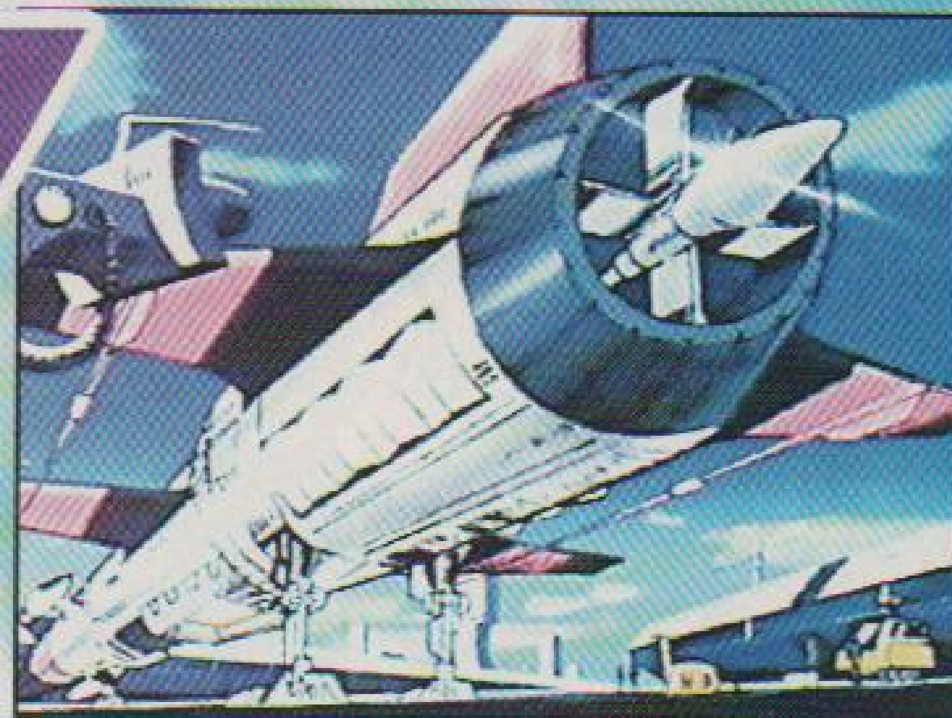
rys. Bartek Kędzierski



Tytuł: Rumik World - Fire Tripper
Produkcja: Rumiko Takahashi/Shogakukan
Dystrybucja: VHS - Victor Entertainment/ U.S.Manga Corps
Reżyseria: Osamu Uemura
Scenariusz: Tomoko Konparu
Chara Design: Katsumi Aoshima
Czas: 50 minut
Dozwolone: PG



CAPITAINE FLAM



Kapitan Kirk i komandor Douglas odważnie kroczyli mrocznymi korytarzami statku Ultra IV. Po dotarciu do podpokładowej śluzy wyjęli swe blastery i bez chwili wahania wkroczyli do środka.

- Kapitanie Kirk!
- Tak komandorze Douglas?
- Coś mi tu nie gra.
- Mianowicie? - badawczo spojrzał Kirk.
- Tu jest jakoś tak cicho... zbyt cicho.

Wtem do pomieszczenia wpadł robot klasy Bio Lexus Sigma i w mgnieniu oka wypalił zabójczą wiązką lasera w kierunku kapitana Kirka. Ten jednak szybko kucnął i cudem uniknął śmierci. W jednej chwili pojawiło się nagle dziesięć innych robotów Bio Lexus Sigma.

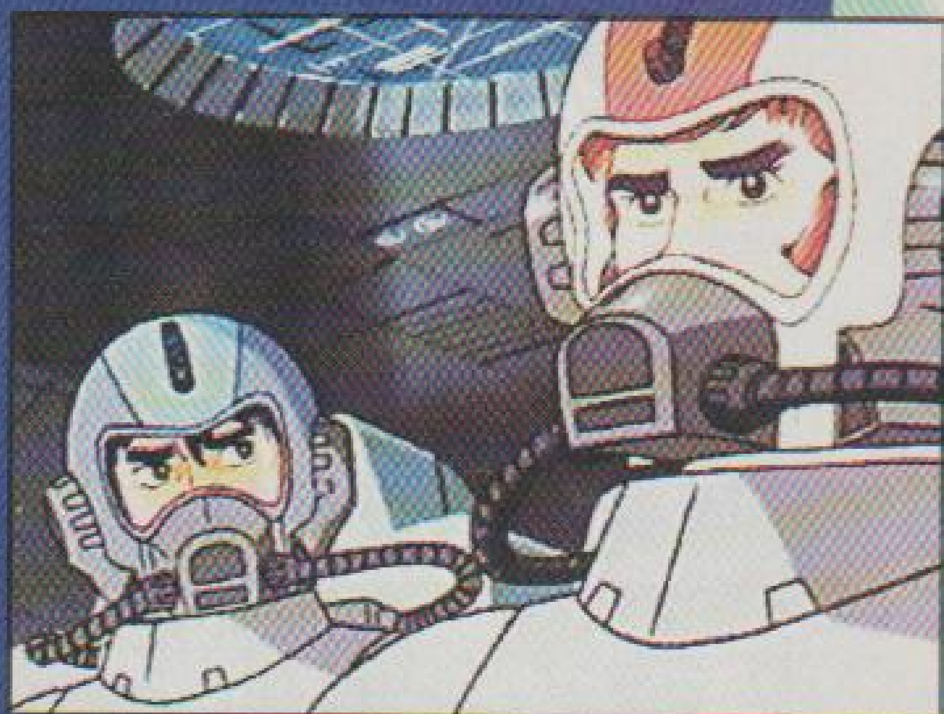
- O nie! - wykrzyknął Kirk - to roboty Bio Lexus Sigma, jesteśmy zgubieni!





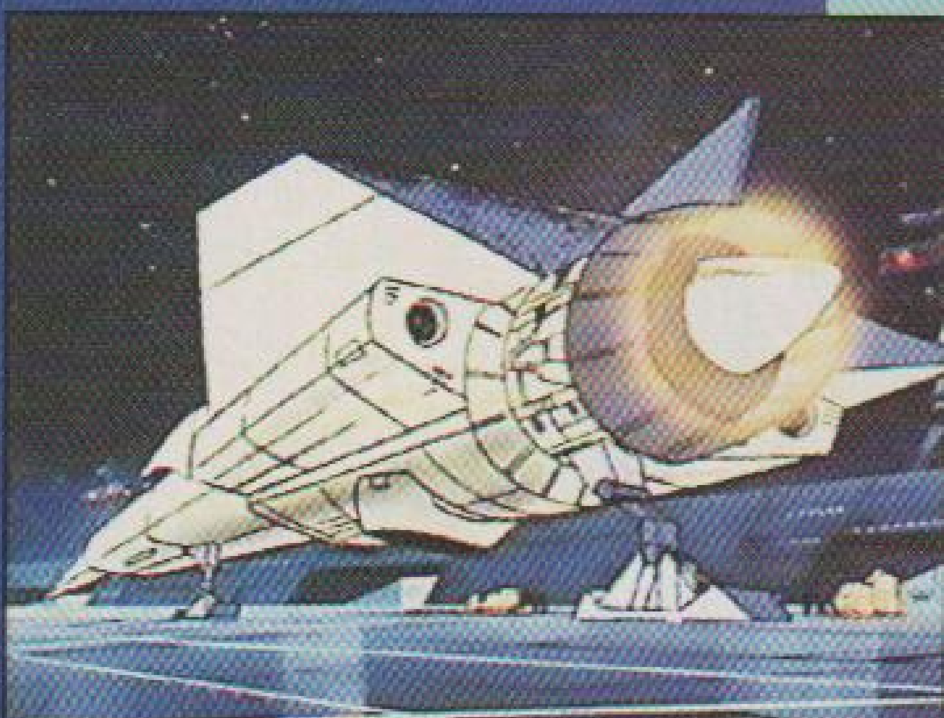
Seria zabójczych wiązek laserowych powaliła ich na ziemię. Kapitanowi i komandorowi udało się jednak cudem uniknąć śmierci, ponieważ... podskoczyli. Ale w tej samej chwili robotów Bio Lexus Sigma pojawiło się sto razy więcej. Byli zgubieni.

Skądś to znamy? Chyba tak. Okrąglutkie statki kosmiczne, wytłaczane z plastiku pistolety laserowe, „blaszane" kostiumy z folii aluminiowej, futurystyczne kamizelki z gąbki i gumowi kosmici. Niskobudżetowe kino science-fiction i jego bohaterowie. Komandorzy Super, generałowie Hero, piloci Strong Man i inni. Oczywiście spotykamy ich nie tylko w filmach, są też obecni w literaturze, komiksach, wszędzie. Idole dzieci i „wrzody" krytyków.





Takim właśnie bohaterem jest Kapitan Flam, główna postać japońskiej space opery (herosi i kosmici). Na szczęście nie jest on taki jak jego dzisiejsi odpowiednicy, nie można właściwie go do nich porównywać. Urodził się bowiem dawno temu, w latach siedemdziesiątych. Naturalnie jest przystojny, silny i nie ulękniony, ale nie powinno się go zanadto kojarzyć z tym znajomym wszystkim amerykańskim kolorowym kiczem. Jest to przedstawiciel japońskiej fantastyki i wyobraźni, klimat tych filmów jest całkowicie inny od znanego polskim widzom. Poza tym Flam ma rude włosy, a nie blond jak wszyscy inni bohaterowie.





Film Capitaine Flam powstał w 1978 roku. Został wyprodukowany przez firmę Toei Animation znaną między innymi z serialu Sailor Moon. Nie trzeba więc było długo czekać aż zdobędzie sobie popularność, dziś jest już klasykiem. Nie jest to kamień milowy w dziedzinie animacji tamtych lat, a i historyjka, którą opowiada, nie mówi nic nowego, ludzie jednak lubili go oglądać, a co więcej chyba nadal go lubią, skoro w ubiegłym roku został wydany we Francji nakładem wydawnictwa AK Video. Zdziwiłem się widząc, że ktoś jest jeszcze skłonny dziś wydawać filmy z lat siedemdziesiątych. Żeby taki film znalazł sobie widownię, nie wystarczy mu już pozycja klasyka, przy swojej słabo przedstawiającej się oprawie graficznej powinien przedstawiać coś treścią lub co najmniej klimatem.

Fabuła filmu opowiada, jak można się domyślić, o przygodach kapitana Flama. Jest on bohaterskim pilotem sił kosmicznych, podejmującym się najtrudniejszych zadań. Oprócz niego w filmie występuje jego wierny przyjaciel i pomocnik - drugi pilot, robot, dziwny, zmieniający swój kształt pozaziemski stwór i jego dwa jeszcze dziwniejsze zwierzęta, mogące przeobrażać się niemal we wszystko. Jest też naturalnie piękna dziewczyna, kochająca Flama i oczekująca jego powrotu z każdej misji, jest i dowódca wysyłający go na te misje. No i oczywiście najważniejszy element, smar na osiach filmów o bohaterach - zły charakter. Ohydny typ, zepsuty do szpiku kości przez zło, poczwara. Bardzo kojarzył mi się on ze złymi postaciami z filmów z Jamesem Bondem, jest to ukrywający się w swej nowoczesnej kryjówce baron zniszczenia, produkujący roboty, którymi atakuje





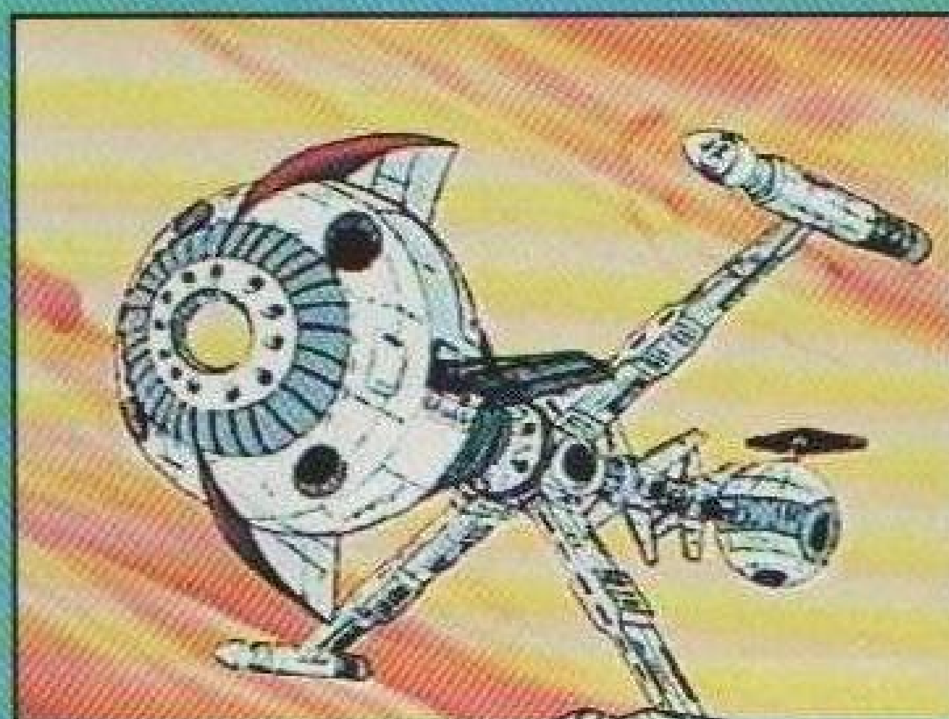
niewinnych kosmonautów. Kapitan Flam ma więc zadanie: odszukać i położyć kres zagrożeniu; bezpieczeństwo galaktyki jest w rękach naszego bohatera.

Zaczyna się od tego, że statek kosmiczny kapitana Flama znika. Po prostu, w pewnym momencie zaczyna się rozpływać w przestrzeni kosmicznej i po chwili już go nie ma. Kapitan i jego towarzysz cudem unikają śmierci. Podobny wypadek zdarza się na Ziemi innemu z pilotów. W miejscach tych zdarzeń pojawiają się zawsze dziwne roboty, wzbudza to coraz większe podejrzenia kapitana, który wkrótce wyrusza na kolejną misję. Nie ma tu niczego nowego, akcja nie wychodzi z utartych kolein. Wszystko toczy się całkowicie schematycznie i nie jest w stanie zaskoczyć widza. Nie razi to jednak, od razu widać, że ten film właśnie taki miał być, twórcy nie liczyli na żaden przełom, robili film dla ludzi, na temat, który wszyscy bardzo dobrze znają i lubią. W takich przypadkach najczęściej spotykany jest pewien... czynnik i na pewno interesuje Was czy jest on obecny tutaj. Czy jest w tym kicz? Tak, są pewne sceny niemiłosiernie wywołujące uśmiech na ustach widza, nawet irytację, ale nie mają one jednak charakteru znanej wszystkim amerykańskiej płycizny, to jest... japoński kicz. A zresztą, można go zrzucić na karb lat siedemdziesiątych.

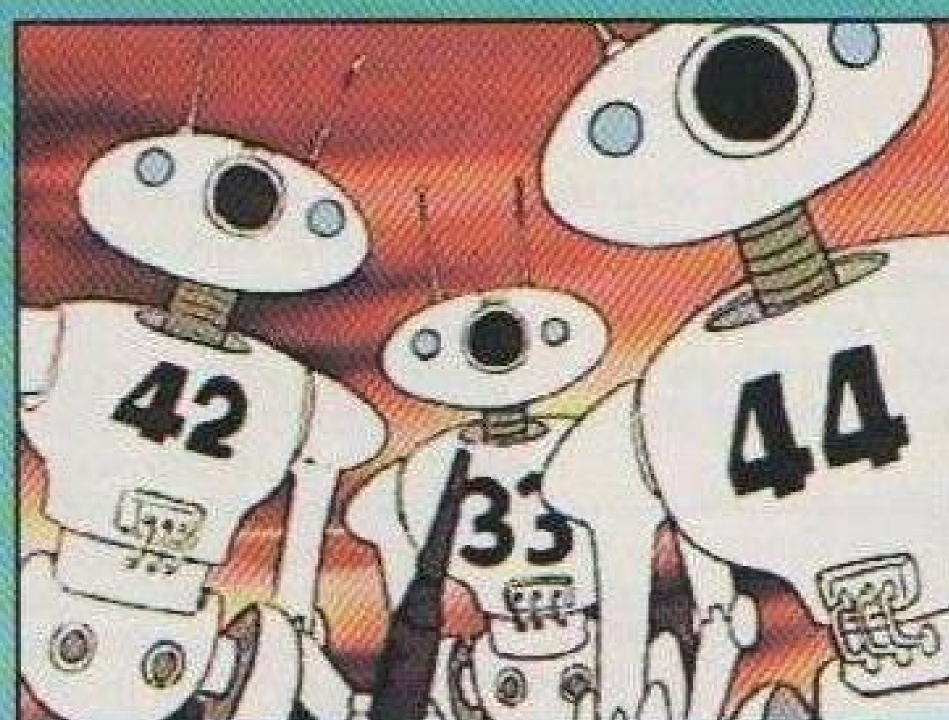
Nigdy nie interesowałem się podobnymi „zabytkowymi" anime, wydaje mi się jednak, że Capitaine Flam został zrealizowany tak jak większość podobnych filmów - nie zachwycał niczym wtedy, a tym bardziej dziś. Oczywiście teraz wygląda o wiele gorzej, niektóre sceny są aż nieestetyczne i nie ogląda się ich zbyt przyjemnie, taka jednak jest przeszłość anime. Design postaci jest wszystkim znany - pozaokrąglane twarze, ciała, w ogóle wszystko jest tu prawie okrągłe: statki, pistolety, ubrania, roboty - typowe science-fiction tamtego okresu. Swoją drogą ten wygląd postaci wywiera na mnie dziwne wrażenie, takie jakieś... włoskie. To chyba dlatego, że kiedyś telewizja Polonia 1 nadawała seriale anime z tamtych lat, gdzie postacie były prawie identyczne, a pod polskim lektorem czytającym dialogi słyszalny był okrutny włoski dubbing. Straszne to było uczucie i zapadło mi w pamięć chyba na zawsze. Za każdym razem kiedy widzę film wykonany w „tamtym" stylu, słyszę te same okrzyki typu: ajudo, la trottola! I na co mi było siedzieć tyle przed Generałem Daimosem?

Capitaine Flam jest filmem ściśle trzymającym się wytyczonego mu przez gatunek schematu. Jest akcja, wyprawy na inne planety, podróże statkami kosmicznymi, strzelanie, złe roboty, czasem jest śmiesznie, dowcipne sytuacje i dowcipni bohaterowie, jest też miłość i niepokój. Obraz po prostu dopasował się do widza i... zrobił to dobrze, widz naprawdę może być zadowolony z tego co ogląda. Polecam ten film głównie młodszej widowni, nie ma w tym przemocy ani niczego zdrożnego. Widzowie starsi znają już te historyjki na pamięć i teraz może to już wydać się naprzykrzające i mało atrakcyjne. Jednakże jest to kawałek historii anime, klasyk, można go zobaczyć jedynie z ciekawości, jak to wszystko wyglądało kiedyś, jeżeli jednak już się to wie i na dodatek nie przepada zanadto za podobnym klimatem, nie ma sensu wydawać pieniędzy. Natomiast koneser z pewnością obejrzy to z prawdziwą przyjemnością, ale żadnej rewolucji proszę nie oczekiwać. Po prostu bohater po raz kolejny cudem unika śmierci, ratuje ludzkość i wraca do ukochanej. Arivederci.

Profuzjusz



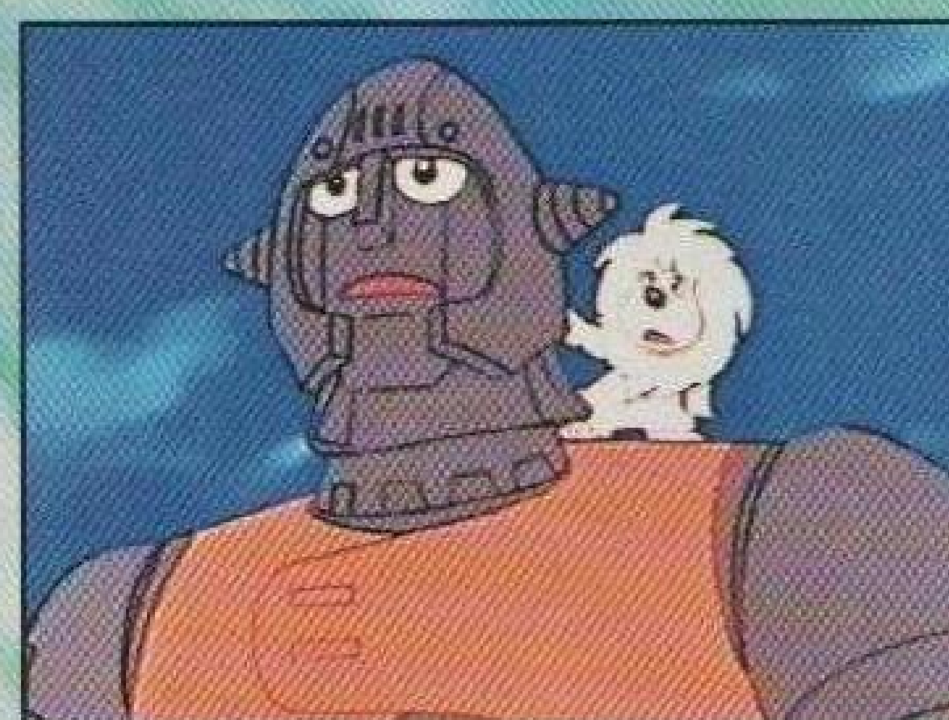




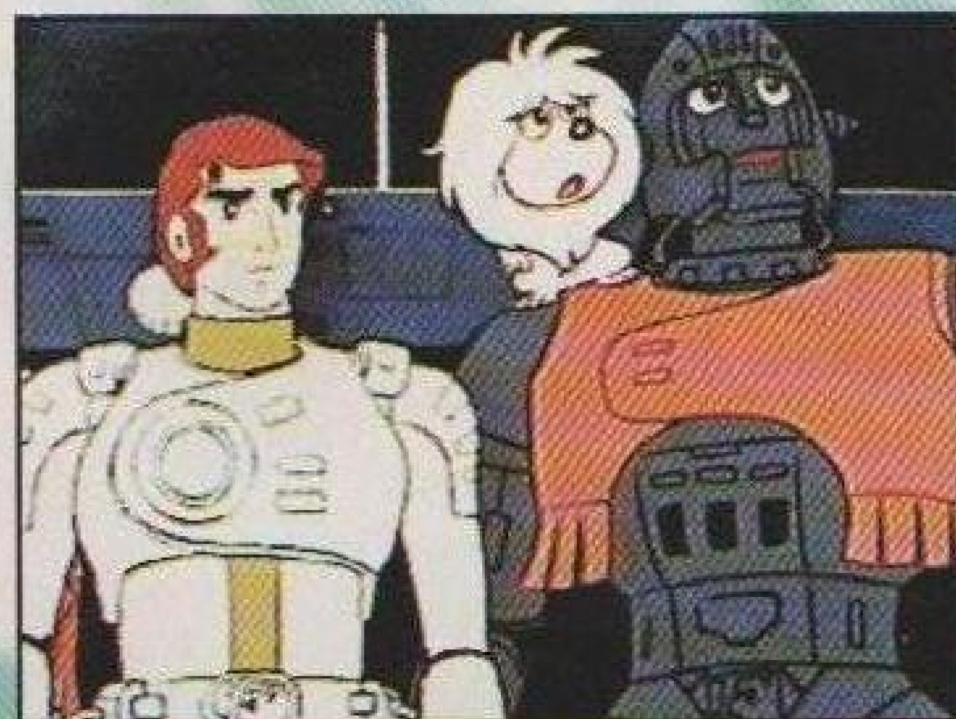


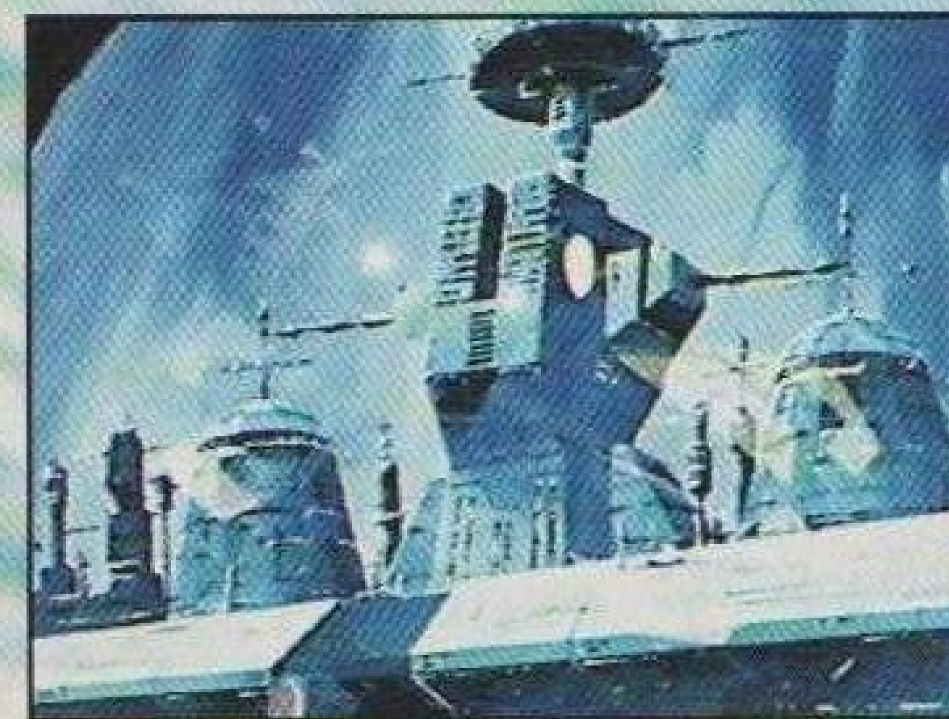


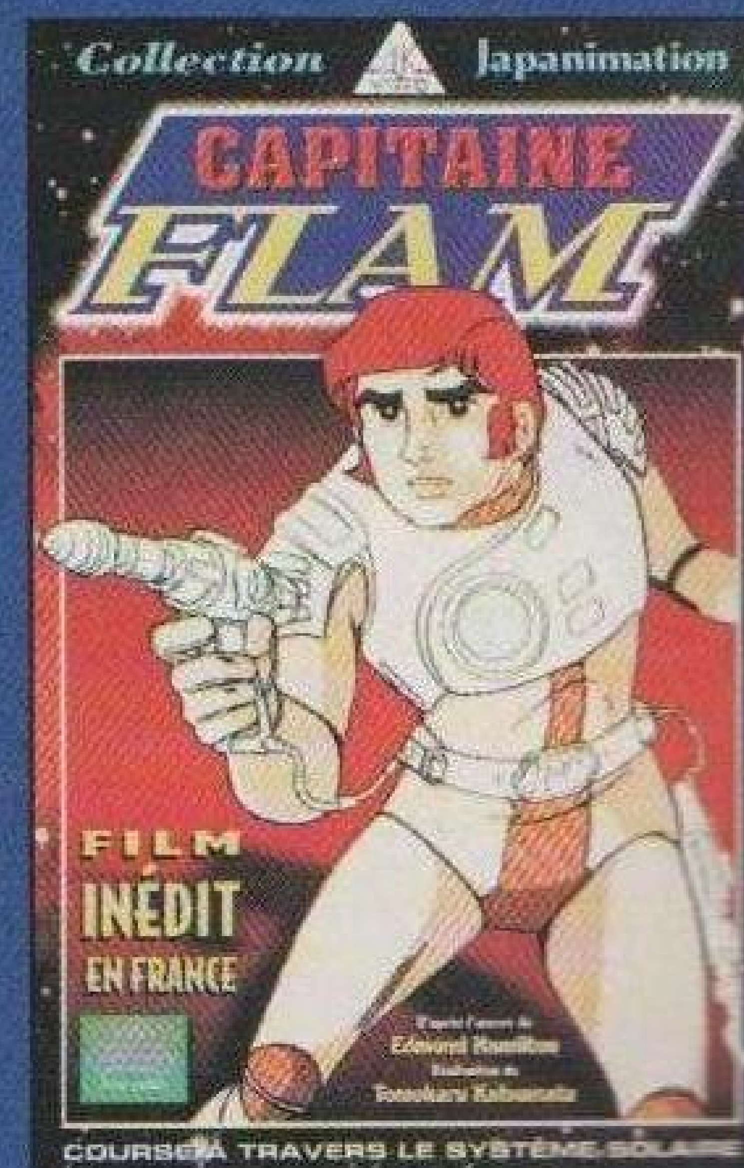












Tytuł: Capitaine Flam
Produkcja: 1978 Toei Animation CO., Ltd./1997 I.D.E./AK Video-EDV 550
Dystrybucja: AK Video
Kierownictwo produkcji: Tomoharu Katsumata
Czas: 58 minut
Dozwolone: bez ograniczeń







Green Legend Ran

Przybyli nie wiadomo skąd, nie wiadomo kiedy (i tak prawdę powiedziawszy nie do końca wiadomo po co).

W bliżej nie określonej przyszłości, Ziemia dyszała resztką sił pod naporem ludzkich zanieczyszczeń środowiska naturalnego. Wciąż jednak istniała jeszcze zieleń, istniało niezbyt skomplikowane życie, można było oddychać. A co najważniejsze, z nieba padał deszcz, a wody mórz i oceanów obmywały kontynenty. Wszystko to straciliśmy w jednym momencie, gdy nad naszą planetą zawisło pięć gigantycznych tworów nazwanych potem Rodo. Wylądowały na Ziemi, wbijając się w nią głęboko i wysysając z niej całą wilgoć oraz zabierając ze sobą zieleń. W jednej chwili nasza błękitna planeta stała się pustynią, dorównując soczysto czerwonym kolorkiem Marsowi.

Czas płynął nieubłaganie. Przeminęły trzy ludzkie generacje, gdy na Ziemi pojawił się nasz bohater. Zadziorny i bardzo przedsiębiorczy młody człowiek o imieniu Ran.

Tylko wymierające już, najstarsze pokolenie ludzi pamięta czasy, gdy spadająca z nieba woda była dostępna dla wszystkich. Dla dzieci takich jak Ran ich opowieści to czyste bajki i science fiction. Nie rozumieją już pojęć, którymi operują starcy. Dla nich „Ziemia" to suche tony przewalającego się na wietrze piachu. „Powietrze" to masa unoszących się gazów o brunatno żółtym zabarwieniu, które równie łatwo pozwalają żyć jak i umrzeć. „Miasta" to skupiska ludzkie, wśród ruin dawnej świetności... „Życie" to ból i poniżenie... A „Woda", to element wymarzonej egzystencji wśród „świętej zieleni" na wydzielonych obszarach wokół Rodo 5.

Bo wbrew pozorom woda nie zniknęła zupełnie. Bez tego życie nie mogłoby istnieć. Jej resztki zostały zmonopolizowane i są elementem handlu, szantażu, nielegalnych machinacji i przemytu oraz, naturalnie, religii. Wokół gigantycznych Rodo, wbitych w piach na kształt olbrzymich maczug, zaopatrzonych w zielone „oko", kwitnie bowiem kult. Jego przedstawiciele, zwani popularnie Rodoistami, dzierżą władzę terroryzując resztki ludzkiej populacji.



Ran nie dowierza swojej babce, która z maniakalnym uporem opowiada mu o spadającej z nieba wodzie i przyjemnościach życia w przeszłości. Chłopak buntuje się wprawdzie przeciw teokratycznej tyranii Rodoistów, ale przyjmuje ją jako stan naturalny trwający „od zawsze".

W marzeniach pragnie się przyłączyć do grup Hazzardów - bojowników walczących ze stanem kapłańskim. Gdy podczas ulicznej strzelaniny spotka Airę, dziewczynkę o srebrnych włosach, jego życie nabierze nowego sensu. Dzięki niej pozna nowe znaczenie pojęć „Przyjaźń", „Oddanie" i „Miłość". Pozna tajemnicę swego pochodzenia oraz na nowo odkryje znaczenie słowa „Żyć".

Nim przejdę do omówienia treści, powiem, że film nie rzucił mnie na kolana. Składa się z trzech części, z których każda ma ok 40 min. Jak łatwo obliczyć, daje to w sumie 120 minut projekcji... Moim zdaniem, gdyby go trochę podciąć, można by z tego uzyskać jakieś 90 minut całkiem sobie wartkiej akcji. Reżyserem filmu jest Saga Satoshi, jeden z pionierów animacji japońskiej, znanym z seriali „Five Stars Stories" i „Makyu-Sangyo 2". Autor podszedł do swojego tryptyku bardzo serio. Zbyt serio, jak przypuszczam. Rozumiem, że ekologia, której niewątpliwie poświęcono film, jest zjawiskiem ważkim. Można ją potraktować różnie... Ale przez to samo produkcja naraża się na mocno ograniczony krąg widzów. Osobiście zaklasyfikowałem ten film jako tzw. „jednorazówkę". To znaczy: obejrzeć raz i nigdy więcej. Po firmie „Pioneer", która wcześniej wypuściła hity formatu „Tenchi Muyo", „Armitage III" czy „Moldiver", spodziewałem się bowiem kolejnej eksplozji - dynamicznej przesyconej humorem akcji. Tymczasem...

No dobra. Koniec biadolenia... Omówmy w końcu, o co chodzi w filmie.

CZĘŚĆ I - „Departure" - Ziemia wygląda jak wielka pustynia, z królującym na widnokręgu słupem Rodo 5 i otaczającym go kompleksem świątyń - zabudowań strefy Rodoistów. Nie ma wody, nie ma traw. Tylko ciągnąca się po horyzont oślepia-



jąca żółć. Ktoś, kto czytał cykl „Diuna" Franka Herberta, powinien bez trudu znaleźć analogię. Ziemia stała się drugą Arrakis... Ran wraca właśnie z jakiejś wyprawy szabrowniczej na zakazane tereny, z której przynosi skarb... Pojemnik z wodą. Chłopak jest sierotą wychowaną przez dziadków. Ojca nie pamięta. Jedynie we wspomnieniach często powraca do sceny śmierci matki (nasz bohater musi mieć pamięć jak słoń, bo miał wtedy niecały roczek).

W tym momencie mała grupa Hazzardów przebywająca w mieście zostaje zaatakowana przez patrol Rodoistów. Jeden z członków grupy „partyzanckiej" ginie, inny ucieka i chroni się na podwórku domostwa zajmowanego przez dziadków Rana. Przy umierającym na ulicy Rodoiście Ran poznaje Airę, dziwną dziewczynkę, o niecodziennej w tym klimacie jasnej karnacji i srebrzystych włosach. Jako jedyna okazuje ona znienawidzonemu przedstawicielowi reżimu litość, ale znika, nim na miejscu zjawia się lekarz i patrol.

Dziadek Rana udziela pomocy rannemu Hazzardowi. I jak najszybciej się go pozbywa. Jednocześnie szybko, brutalnie i boleśnie wybija wnukowi z głowy szlachetne pomysły wstąpienia do oddziału.

Chłopak ucieka w nocy do zakazanej strefy. Dostaje się na jej teren, wykorzystując sobie tylko znane przejścia. Przypadkowo ratuje życie małemu oddziałowi Hazzardów, przechwyconemu podczas sabotażu. Rano budzi się w obozie Hazzardów, gdzie ponownie spotyka Airę. Towarzysząc dziewczynie w podróży na pustynię Ran stwierdza ze zdziwieniem, że woda nie wszędzie wyschła. W dziwnym miejscu, będącym ruinami budowli, której okres świetności minął dziesiątki lat temu, szumią trawy i z fontanny płynie woda. Jednocześnie Ran i Aira popadają w trans. On wspomina śmierć matki i niewyraźną sylwetkę jej zabójcy. Ona nawiązuje hipnotyczny związek ze „Świętą Matką Rodo". Jest coś, co wzywa dziewczynkę do miejsca gdzie stoi Rodo 5 i „święta zieleń".

Odcinek kończy się porwaniem Airy. Podczas nocnego ataku Rodoistów zabiera ją na pokład swego pojazdu tajemniczy przywódca powstańców o imieniu Kiba. Człowiek, który ma na piersi taką samą bliznę jak morderca matki Rana...

CZĘŚĆ II - „Green 5" - Ran przemierza pustynię w poszukiwaniu Airy. Ma co prawda odpowiedni skafander, ale z braku jedzenia i wody jego siły i szanse na przetrwanie szybko zbliżają się do
























Tytuł: Green Legend Ran
Produkcja: Pioneer LDC, Inc.
Dystrybucja: AIC/Pioneer LDC Inc 1995
W Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Saga Satoshi
Scenariusz: Yu Yamamoto
Chara design: Yoshimitsu Ohashi
Czas: 3 x 50 minut
Dozwolone: 12



zera. Szczęście i odpowiednio skonstruowany scenariusz nie pozwalają mu jednak zginąć. Dostaje się na pokład statku z grupą ludzi zajmujących się nielegalną dystrybucją wody pitnej. Nie mają nic wspólnego z Hazzardami. Ich przywódca, Jeke, śledzi statek Kiby - „Czerwoną Stonogę".

Aira przebywająca w inwigilowanym pojeździe usiłuje wydostać się na wolność. W plątaninie korytarzy odnajduje skatowanego chłopca o srebrnym kolorze włosów. Nim umrze, wyjawi on część tajemnicy pochodzenia Airy. I jej powiązania z Rodo. Odnaleziona dziewczyna zostaje poddana torturom. Hazzardowie, za pomocą aparatury psionicznej, wydobywają z jej podświadomości interesujące ich informacje.

Kiba znajduje się w posiadaniu ładunku nuklearnego, którym chce wysadzić Rodo 5. Z informacji Airy wynika, że aby tego dokonać, trzeba się dostać do środka giganta. Niedawna próba ataku z zewnątrz na obiekt Rodo 3 zakończyła się fiaskiem. Wybawca Rana, Jeke, jest zwolennikiem rozmów pokojowych z Rodoistami i zamierza powstrzymać Kibę.

Niemal jednocześnie następuje podwójny atak na „Czerwoną Stonogę". Grupa Jeke i Ran wdzierają się na pokład w momencie, gdy statek Kiby zostaje rozwalony na strzępy przez flotę Rodoistów. Jedna i druga grupa poszukuje Airy, ale przedstawiciele reżimu okazują się szybsi. Porywają Airę (biedna dziewczyna to typowy „materiał" przeznaczony do tego procederu)...

CZĘŚĆ III - „Holy Green" - zarówno grupa Jeke, jak i pozostali przy życiu członkowie załogi „Stonogi" przedostają się do miasta będącego centrum kultu Rodo i siedzibą Biskupa Rodo 5.

Jeke i Kiba spotykają się na negocjacjach. Okazuje się, że Jeke jest założycielem ruchu Hazzardów. Opuścił go, gdy ci stali się zbyt ekstremalni. Rozmowy nie doprowadzają do niczego, Ran podejmuje poszukiwania na własną rękę. Tymczasem Aira jest więziona w pałacu Arcybiskupa, gdzie ma zostać przesłuchana przez przybyłych z okazji jej schwytania biskupów, pozostałych ośrodków Rodo.
Dziewczyna jest uważana za jedną z tzw. „Srebrnych Dziewic", które mają wyjaśnić tajemnicę Rodo i przywrócić świat do jego dawnej wspaniałości. Aira podczas groteskowego spotkania z biskupami (faceci wyglądają jak banda zmutowanych clownów o nieprzeciętnym wzroście), odchodzi do wnętrza Rodo. W tym momencie wpada tam również poszukujący jej Ran i oddział Kiby. Ku ich zdziwieniu wewnątrz gigantycznego tworu kwitnie życie. Świat Rodo po horyzont ocieka wodą i zielenią. Jednocześnie ludzie nie są w stanie zapanować nad zmieniającymi się co chwila wewnętrznymi przestrzeniami kolosa. Aira spotyka twór, który pozwala poznać jej przeznaczenie. Ma ona być ostatnią z dwunastu „Srebrnych Dziewic" potrzebnych do uaktywnienia Rodo.

Tymczasem Jeke prowadzi gorączkowe negocjacje z Arcybiskupem. Olbrzymi mutant dąży do zniszczenia Rodo (mimo, że jego istnienie jest podstawą władzy kleru). Motywuje to własnym stanem. W pobliżu Rodo ludzie stają się roślinami i porastają listowiem. Aira, nim zdążyła zaprotestować, zostaje zapakowana w elegancki kokon i aktywacja „obcego" staje się smutnym faktem... W powietrze zostają wystrzelone miliardy nasion, które zniszczą ludzi, zamieniając ich w zieloną paszę dla rogacizny... Jest źle... Ale od czego mamy Rana?

Jak to jest w zwyczaju, relację z treści trzeciego odcinka (zamiast dopisać po prostu kilka wyjaśniających zdań), zakończę zwyczajowymi pytankami mającymi Was pobudzić do obejrzenia filmu.

Czy Ran uratuje Airę? Czy Hazzardowie zdążą użyć bomby? Kim był ojciec Rana? No i na koniec: czy woda powróci na swoje miejsce?

Na te i inne wątpliwości odpowiecie sobie sami oglądając serię OAV...
Jak widzicie, z treści wynika, że nie jest do końca aż tak źle. Trochę się dzieje i w sumie warto to zobaczyć. Ostatecznie zawsze można film pożyczyć od „szczęśliwego" posiadacza „Green Legend", a po obejrzeniu oddać właścicielowi i zapomnieć. No chyba, że ktoś ma ciekawszy sposób spędzenia 120 minut wieczorową porą.

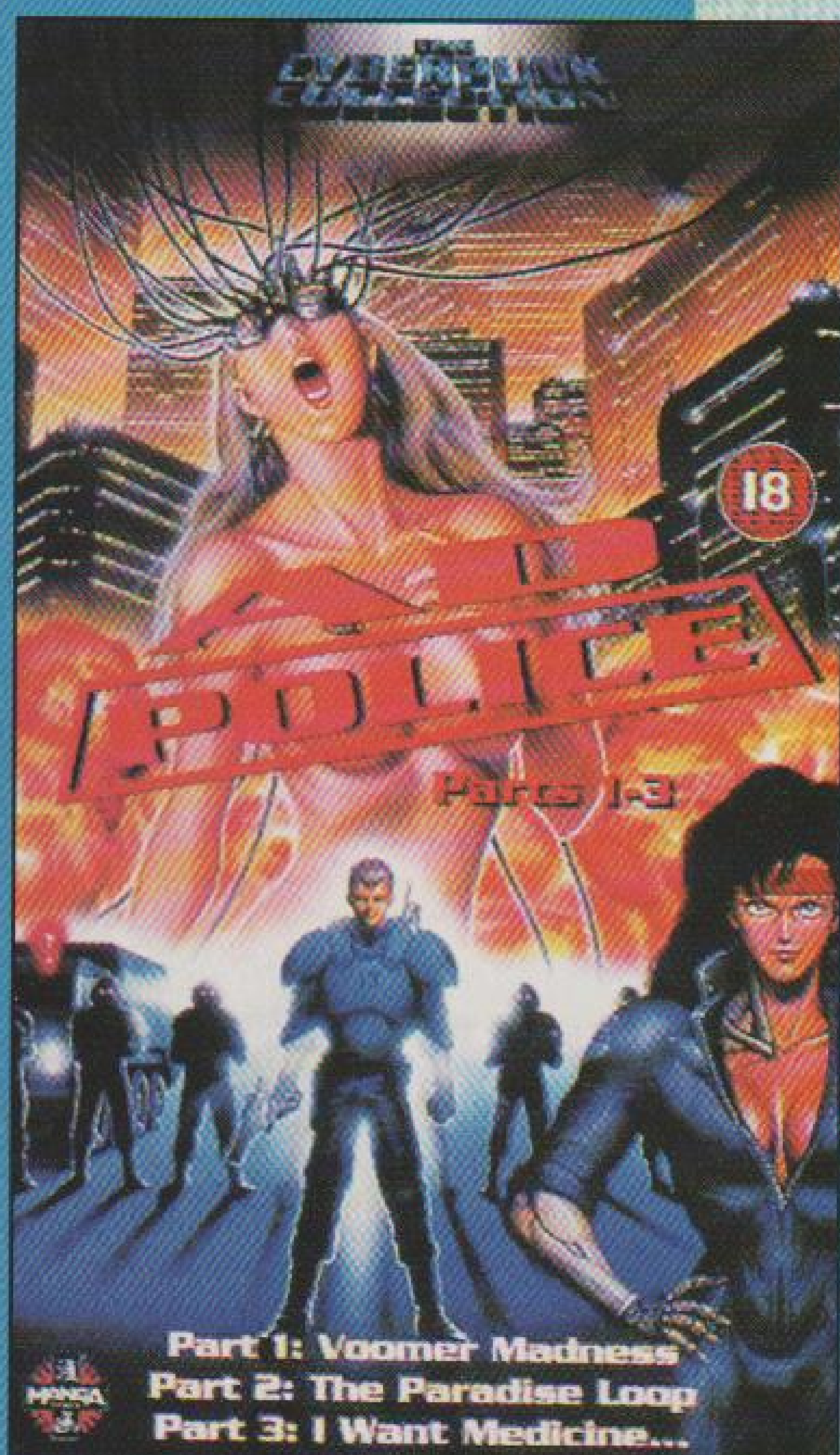
Darek Styrna - „Yamabushi"













AD POLICE (ADVANCED POLICE)

Rok 2025 (niedaleka w sumie przyszłość). Potężne wstrząsy nazwane później Drugim Wielkim Trzęsieniem Ziemi w Kanto obracają w perzynę Tokio. Kataklizm wywołuje naturalnie szereg sytuacji kryzysowych, począwszy od polityki, a skończywszy na ruchach społecznych.

Podbramkową sytuację postanawia wykorzystać międzynarodowa organizacja Genom Corporation. Jej właściciele, dysponujący odpowiednimi wpływami politycznymi, jak i proporcjonalnie do tych wpływów zasobną kasą, w ciągu pięciu lat monopolizują rynek „maszyn cyfrowych" i konstrukcji przemysłowych. Ich czołową propozycją rynkową staje się produkt reklamowany jako „Twórca dobrobytu", a popularnie nazywany „Boomerem".

Genom powoli zaczyna przejmować władzę, zarówno na rynku przemysłowym, jak i ekonomiczno-politycznym. Stać ich na to, prawdę powiedziawszy. Zewnętrznym symbolem ich „możliwości" jest zbudowane na gruzach byłej stolicy miasto Mega Tokio z królującą na horyzoncie wieżą-siedzibą Genom Corp.



Czym są „Boomery"? Proste... To androidy lub, upraszczając, roboty stworzone w celu przejęcia na swoje barki najcięższych ludzkich prac. Ich twórca, doktor Stringray twierdzi, że jego produkty są najwyższym osiągnięciem wszelkich dokonań na rynku: sztucznej inteligencji, biomechaniki i mechatroniki. Oprogramowanie odpowiedzialne za pracę tych maszyn jest stopniowo ulepszane z modelu na model, a tym samym zakres możliwości „Boomera" rośnie w zastraszającym tempie.



Ale nie ma róży bez kolców. Istnienie „Boomerów" i ich masowe wykorzystywanie (dodajmy - różnorodne, bo dorodne „Boomerki" nigdy nie mówią - nie) pociąga za sobą zjawisko zwane popularnie „Boomers Crime". Uogólniając... Maszyny co pewien czas głupieją. A gdy takiemu cybernetycznemu klockowi (bez względu na jego umowną płeć) odbije palma, to lepiej nie stać mu na drodze. Najkorzystniej w ogóle zniknąć z jego pola widzenia. Ta niewielka przywara „Boomerów" sprawiła, że w języku potocznym zaczęto nadawać im slangową nazwę BUMA (co jest skrótem od Big Ugly Mutant Android - Duży, Groźny, Zmutowany Android). W przypadku większości tworów Genomu, była to wyjątkowo trafna nazwa.

Jak widać, rok 2025 miał wyjątkowy wpływ na życie mieszkańców Mega Tokio. Zastanawiające jest, że tak naprawdę nikt nie napisał czegoś dokładniejszego na temat tej daty (przynajmniej wg. dostępnych dla mnie źródeł). Niezobowiązujące wspominki na temat ekspansji Genom Corp i trzęsienia ziemi są jedynie tłem akcji zarówno mangi, jak i anime. Arogancja i zbyt częste szaleństwa, zarówno Boomerów jak i ich twórców, sprawiły, że znudzone tymi ekstrawagancjami społeczeństwo postanowiło coś z tym zrobić...

I zrobiło...

Macie już jakieś skojarzenia?

Nic dziwnego... Nazwy Genom i Boomer (lub Voomer w wersji amerykańskiej) stawiają uszy sporej części Otaku na baczność, a ich serduszka zaczynają bić rytmem grożącym wyjątkowo bolesnym zawałem. A jak dodamy jeszcze do tego team panienek w obcisłych mundurkach, to co otrzymamy?... Nie! Tym razem nie otrzymamy Czarodziejki z Księżyca & Co... Otrzymamy dziewczyny z Knight Sabres, czyli kłania się nam „Bubblegum Crisis". Uwaga dla tych, co odgadli - skojarzenia mieliście prawidłowe, aczkolwiek nie do końca. Często bywa tak, że wybitna (historyczna, kultowa) pozycja stwarza swój własny świat. Z własną galerią postaci, najdziwaczniejszymi problemami i chronologią czasu. Gromadzi wokół siebie gromadkę oddanych na śmierć i życie fanów, po czym zaczyna żyć własnym życiem. Wielbicielom takich megakultur (choćby Star Trek czy Macross) ile by nie dostarczyć im materiału, to i tak będzie mało. Więc zaczynają powstawać najróżniejsze fanziny i wymysły na tematy występujących w serialu postaci czy organizacji. Tak przykładowo z fabuły „Tenchi Muyo" wypłynęła „Preety Sammy", która leje teraz równo własnych wrogów, nie mających korzeni we wspomnianej serii. Innym przykładem spoza świata anime mogą być „Gwiezdne Wojny" Georga Lucasa. Na bazie trylogii powstała (prócz oficjalnie popieranych) taka masa dzikich produkcji ubocznych (filmowo-książkowych), że najzacieklejsi znawcy tematu mają nieraz problemy z ustaleniem, kto zacz... I jakim cudem jest tu, gdy akurat w tym czasie powinien być gdzie indziej. No, mniejsza o to. Problem ubocznej masówki nie ominął i „Bubblegum Crisis".

W oryginalnej wersji BGC K. Sonody do walki z Boomerami zostaje powołana (rok 2027) specjalna jednostka policyjna o nazwie AD Police



AD Police © Artmic Inc. Youmex. Inc. Bandai

(AD to skrót od Advanced - Zaawansowana). Wiadomo, mazgaje ze standardowych jednostek TPD (Tokio Police Dept.) nie dawały sobie rady z cybernetycznymi łapserdakami, więc należało powołać oddziały wyjątkowych „pistoletów", które były w stanie odebrać uszkodzonej jednostce chęć do funkcjonowania. To, że na ogół na skutek akcji ADP nie tylko poszczególne domy, ale i całe dzielnice miasta nadają się do renowacji, jest zbędnym szczegółem i smutną koniecznością.

OAV, którą chciałbym polecić... Hmm... Czy polecić, to się jeszcze okaże. Seria nosi w każdym razie tytuł „AD Police" (spotkałem się również z tytułem „AD Police Files") i składa się z trzech części. W zależności od tego, kto się zabawił w rozpowszechnianie, tytuły poszczególnych części różnią się diametralnie, ale o tym przy okazji omawiania filmów. Również treść odcinków, w zależności od tego czy kolportowali je Japończycy czy ich biali koledzy zza oceanu, jest do siebie podobna jedynie w zakresie szkieletu akcji. Dbający o własne morale Amerykanie (che, che, che...) pocięli taśmy, skracając je z 40 minutowych do średnio 26-cio minutowych. Wycięli naturalnie tylko fragmenty mające niewielki wpływ na akcję, za to miłe dla oka, zwłaszcza męskiej części (jak wynika z listów do redakcji) widowni. Okroili to tak skutecznie, że gdyby usunąć jeszcze (te pozostawione) kilka sekund sexo-brutalności, to film straciłby sens.

OAV dostępne jest w dwojakiej formie. Bądź jako trzy osobne kasety (3x 40 minut) lub jako jedna kaseta zawierająca wszystkie trzy odcinki, co zaoszczędza przeciętnemu Otaku miejsce na półce i kieszeń. Film stanowi wówczas jedną z trzech części (środkową) wydanego przez Manga Entertaiment tzw. „The Cyberpunk Collection". Na kolekcję składają się: „Cyber City Oedo 808" (3 odcinki), „Genocyber" (3 odcinki) i naturalnie „AD Police".

Grafiki na grzbietach ustawionych obok siebie (w odpowiedniej kolejności) kaset, tworzą znaczek ADP z napisem „The Cyberpunk Collection"... Niewielka rzecz a bawi...

Akcja wspomnianego OAV została umiejscowiona w Mega Tokio (a jakże) z tym, że na cztery lata przed powstaniem drużyny Knight Sabres, tj. w roku 2027 (przypominam, że manga o KS w 4 tomach obejmuje rocznik 2031, ośmioodcinkowa seria anime - lata 2032-33, a dodatkowe trzy odcinki - rok 2035).

O ile w „Bubblegum Crisis" charadesignerem był Kenichi Sonoda, to w wypadku „AD Police" bohaterów do życia powołał Tony Takezaki (manga).

Każdy z odcinków żyje swoim życiem - można je oglądać w dowolnej kolejności. Są to epizody z bogatego w podobne wypadki życia ADP. Koncentrują się głównie na tym, jak zlikwidować zwariowanego Boomera (Voomera), nim on zrobi kaszkę (bądź sitko) z któregoś z bohaterów. Wszystko polane sosikiem cyber erotyki, mecha brutalności i bioszczątków rozchlapanych po ścianach boomerów. Drugim tematem przewodnim są ciągłe utarczki między ADP i TPD (Tokio Police Dept.) na temat, kto lepiej potrafi wykorzystać miejskie fundusze przeznaczone na ochronę obywateli.

Żeby uprzedzić ewentualne protesty osób, które widziały tę dłuższą wersję na osobnych kasetach, zaznaczam, że osobiście jestem w posiadaniu wersji z „The Cyberpunk Collection". Być może zatem w jakichś kosmetycznych szczegółach podana przeze mnie treść odcinka będzie różna od widzianej przez Ciebie, drogi Czytelniku... Przepraszam z góry... Obiecuję jednak, że ogólny przebieg akcji i tzw. clou zawartej w niej treści nie ulegnie zmianom.

Zatem jeszcze raz z przeprosinami za niedoskonałość posiadanego materiału, wkroczmy w deszczowy klimat pierwszej części „AD Police".

VOOMER MADNESS - (w wersji 40-min tytuł brzmiał The Phantom Woman).

Mega Tokio, Japonia 2027 r... Deszczowa noc gdzieś na terenie miasta. TPD prowadzi intensywne poszukiwania boomera (będę używał nazwy boomer zamiast voomer, zgodnie z japońskim oryginałem Sonody). Poszukiwania kończą się w momencie, gdy to boomer znajduje poszukujący go patrol. Jedyny ocalały z szybkiego pogromu oficer Leon McNichol celuje z pistoletu do młodej, pięknej kobiety boomera. Androidka nie wierzy, żeby policjant strzelił. Przyznaje się do szeregu zabójstw mężczyzn, którzy nie byli w stanie dać jej „satysfakcji". Pada pięć strzałów. Z ucha osuwającego się po ścianie boomera spada kolczyk wydając dźwięczny, metaliczny brzęk dzwoneczka.

Mija jakiś czas... Tokio. Chinatown.

Jesteśmy obserwatorami następnej akcji, mającej na celu zlikwidowanie kolejnego boomera. Standardowa policja jest bezradna. Giną ludzie. Do akcji wkracza AD Police. Śmigłowiec i wóz opancerzony, w którego wnętrzu siedzi nasz znajomy Leon, obecnie nowicjusz skierowany do ADP. Jego partnerką jest Jeena Malso - baba twarda jak tytanowa stal. Jest to jedna z tych pań, którym lepiej się nie dostać w łapy. Tym bardziej, że zamiast prawego ramienia ma cybernetyczny implant.

Scena przed restauracją, której szef jest właścicielem szalejącej boomerki należy do jednej z zabawniejszych. Nim ADP przystąpi do akcji, kapitan Dieork żąda od restauratora autoryzacji i pisemnego pozwolenia na zniszczenie androida. Podpis zostaje złożony i nasi chłopcy wkraczają. Niezbyt szczęśliwie zresztą. Źle unieruchomiona boomerka wyrywa broń z kabury Leona i zabija innego policjanta, oficera Alusa. Rozwścieczona Jeena robi użytek ze swojego ramienia i po krągłości żeńskiego boomera zostaje już tylko smutne wspomnienie. Zapadające ciemności przeszywają promienie celowników laserowych i rozlega się ogłuszająca salwa. Właściciel restauracji z jękiem osuwa się na ziemię... Po jego boomerze i lokalu nie pozostał ślad...

Już po akcji, Jeena, usuwająca szczątki androida spomiędzy palców, usiłuje wyperswadować Leonowi, że Alus nie zginął z jego winy... A przynajmniej nie do końca z jego winy... Zresztą nasza bohaterka ma teraz inny problem. Widok krwi działa bowiem na nią stymulująco i zaczyna potrzebować „chłopa"... A pod ręką (i to nie byle jaką) ma tylko Leona. Na jej drodze stają dwie przeszkody. Pierwsza to jej medalik z numerem służbowym. Jego dzwoneczkowy brzęk wywołuje u Leona wspomnienie zlikwidowanej na początku filmu boomerki. Drugą przeszkodą jest agent ubezpieczeniowy. Różnica między terrorystą a agentem ubezpieczeniowym jest taka, że z tym pierwszym o wiele łatwiej się negocjuje. Mały facecik usiłuje wmówić naszej dwójce, że śmierć Alusa nie była przypadkiem, lecz źle zaaranżowanym zabójstwem, którego celem było wyłudzenie ubezpieczenia. Badania rozwalonej na strzępy androidki nie wykazały żadnych szczególnych nieprawidłowości. Jedynymi zarzutami wobec jej właściciela było wykorzystywanie jej jako panienki do towarzystwa i eksploatacja przez 24 godziny na dobę. Na niekorzyść Alusa przemawia dodatkowo fakt, że on sam miał niedawno kontakt z tym właśnie boomerem. Sprawa wypłaty odszkodowania wisi na włosku. Jeena wytargowuje dodatkowe kilka godzin na wyjaśnienie okoliczności i w towarzystwie Leona przystępuje do śledztwa.

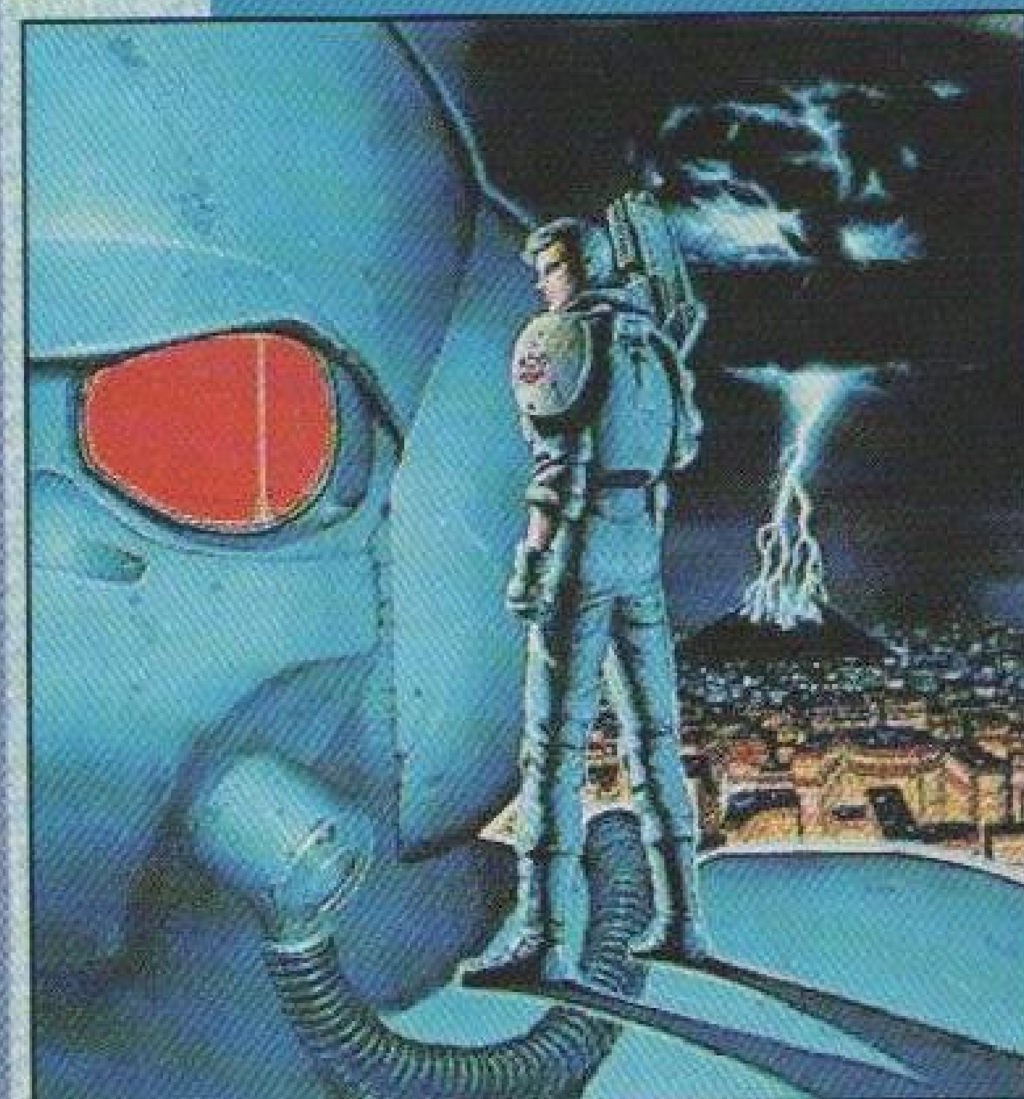
Po spotkaniu z informatorem Jeeny, który wzbogaca ich wiedzę na temat nielegalnego obrotu częściami boomerów, Leon coś zaczyna kojarzyć... Coś, co miało związek ze sceną rozpoczynającą film. Okazuje się, że najpopularniejszą funkcją żeńskiego odłamu boomerów były usługi seksualne. W związku z tym popularne stało się nielegalne, że tak to nazwę, „podrasowywanie" boomerek będących okazami starszych serii produkcyjnych. Proceder ten nosi nazwę recyclingu (powtórnego wprowadzenia w obieg). Okazuje się to być świetnym interesem. Uszkodzone maszyny naprawia się jak najmniejszym kosztem i „udoskonalone" ponownie wykorzystuje. W drodze do fabryki zajmującej się recyclingiem, Jeena zauważa, że są śledzeni przez kobietę. Nasi bohaterowie rozdzielają się. Jeena w fabryce wymusza





















zeznania na inżynierze prowadzącym recycling. Facet potwierdza, że zlikwidowany w restauracji boomer był „podrasowany". Dodatkowo okazuje się, że recycling ma u starszych modeli efekt uboczny... Zbyt intensywne doznania seksualne doprowadzają boomera do szaleństwa. Jeena na jednym ze zdjęć rozpoznaje kobietę, która niedawno ich śledziła. I od razu akcja nabiera tempa. Androidka również była poddana recyclingowi, ale... Właśnie to ale... Jej pamięć nie do końca dała się wykasować. Pozostawiono jej jedno wspomnienie. I jedno dążenie. Zabicie Leona MacNichola...

Gdy zaczepiany na ulicy Leon skojarzył wreszcie namolną kobietę (którą notabene bierze za prostytutkę) z zabitym niegdyś boomerem, jest już za późno. Pokrwawiony, bezbronny i dodatkowo przywalony jakąś konstrukcją może oczekiwać tylko na śmierć... Ale spokojnie... Jeena zjawi się naturalnie na czas i zrobi dobry użytek z własnej broni. Leon żyje, rodzina Alusa otrzymuje ubezpieczenie. Zawsze na koniec odcinka któryś z bohaterów usiłuje powiedzieć coś o podtekście filozoficznym. Komentarze są lepsze lub gorsze - ocenicie sami. Mądre zdanie Leona brzmi mniej więcej tak: „... może jednak boomery, w końcu tylko mechaniczne lalki, pasują do tego zwariowanego świata lepiej niż my ludzie..."

THE PARADISE LOOP - (w wersji 40-min tytuł brzmiał The Ripper). Inny deszczowy dzień. Młoda kobieta nerwowo biegnie w kierunku stacji kolejki podziemnej. Ktoś podąża jej śladem. Dziewczyna błądzi po pustych wagonach i w końcu znajduje swoje przeznaczenie. Kobieta o długich blond włosach zatrzymuje ją i wyciąga nóż. Pyta dziewczynę o wiek i o to, ile kosztują jej usługi.. Młoda prostytutka odpowiada, a potem zaczyna krzyczeć. Tryska krew...

Śledztwo w sprawie morderstwa przejmują dwie młode policjantki Iris Cara i Vanessa Bach. Zabójstwo okazuje się kolejnym wypadkiem, w którym ginie prostytutka. Wszystkie zbrodnie wiąże ze sobą narzędzie zbrodni, wyjątkowe okrucieństwo i miejsce - The Paradise Loop.

Jest to linia podziemnej kolejki automatycznej, która została przeznaczona do likwidacji dziesięć lat wcześniej, ale z niewiadomych przyczyn funkcjonuje nadal. Ktoś zapomniał odciąć zasilanie i pociągi przemierzają tunele, będąc środkiem komunikacji w podziemnym świecie opanowanym przez zbrodniarzy, narkomanów i panienki lekkich obyczajów.





Opuszczając stację, policjantki wpadają na załogę wozu ADP, która oświadcza, że przejmuje sprawę, bo przyglądanie się nieudolnemu śledztwu TPD przestało być śmieszne. Ponadto podejrzewają, że zbrodnie są dziełem boomera typu AI, a to już ich działka.

Dowództwo TPD zasadniczo nie wyraża protestu. Też wolą się pozbyć problemu. Jedynie Iris protestuje. Przekonuje, że ślady na miejscu zbrodni i sposoby zabijania wykluczają działanie boomera. Maszyny po prostu zabijają, podczas gdy rany wskazują na rozmyślne ich zadanie i to pod wpływem emocji, których androidy nie posiadają. Otrzymuje zezwolenie na prowadzenie dochodzenia. Przypadłością młodej policjantki jest pobolewające prawe oko. Jej przyjaciółka Vanessa namawia ją na wymianę kapryśnego organu na cybernetyczny w tzw. Banku. Wyśmiewa jej obawy jako staroświeckie.

Tymczasem w mieście szaleje kolejny kopnięty boomer. Nawet zrzucony z dachu nadal usiłuje zabijać. Leon likwiduje go, ale siedząca z nim w samochodzie Jeena zostaje ranna. Ponadto oględziny resztek boomera ujawniają w jego rzeczach kartę Banku.

Oficerowie ADP odwiedzają budynek Banku. Jest to instytucja oficjalnie zajmująca się wymianą części ludzkiego organizmu na mechaniczne. Z założenia wymianą organów chorych... Tak naprawdę, można tu jednak sprzedać nielegalnie swoje zdrowe części organiczne, które posłużą do operacji bogatych ludzi. Z zaskoczeniem odkrywają, że w Banku znajduje się również Iris. Dziewczyna zdecydowała się na wizytę u okulisty, który też namawiał ją na wymianę oka na mechaniczne (niesamowita scenka, gdy lekarz żongluje całą garścią gałek ocznych). Podczas wspólnej jazdy policjantka opowiada im o dziwnym spotkaniu. W pokoju obok okulisty jakaś kobieta piekliła się, żądając zwrotu swoich wymienionych organów kobiecych. Leon i spółka decydują się śledzić samochód, którym jedzie kobieta. Znika im jednak z oczu przy jednym z kanałów prowadzących do Paradise Loop. Zostaje ona później zidentyfikowana jako Caroline Evers, prezes tzw. Green Corp. Przebieg jej kariery, wygląd zewnętrzny i cybernetyczne narządy powodują, że jest postrzegana przez Iris jako kobieta sukcesu. Tymczasem w swoim biurze Caroline Evers ulega atakowi bólu, który rzuca ją na podłogę. Gdy atak mija, kobieta z nieprzytomnym wyrazem twarzy wyjeżdża na miasto. Następnego dnia policja ponownie znaj-







duje zwłoki w Paradise Loop.

Iris śledzi panią prezes. Razem trafiają do podziemnych, opuszczonych kanałów. Nim policjantka poczuje na szyi ostrze noża, zdoła jeszcze uruchomić osobisty identyfikator.

Caroline opowiada historię swojej kariery. Siedem lat wcześniej odsunięto ją od pewnego już awansu, zasłaniając się jej niższą produktywnością jako kobiety. Po operacji w Banku założyła własną firmę i traf chciał, że facet, który wysłał ją kiedyś na trawkę, szukał teraz u niej zatrudnienia. Nie była mściwa... Nie dość, że go przyjęła, to jeszcze wkrótce się pobrali. Jednak pożycie układało się źle. Jej wymagania seksualne rosły, a mąż brzydził się półandroidkami. W końcu zaczął ją zdradzać. Nim go zabiła, wyznał, że woli od niej prostytutki z Paradise Loop, bo „jakakolwiek prawdziwa kobieta jest lepsza od najlepszego półautomatu"...

Od tej też pory, gdy co miesiąc jej ciało, mimo mechanicznych zmian, przypomina o sobie, ona musi zabić. I jest to silniejsze od niej. Iris ratuje szybka akcja policyjna. Caroline ucieka do kolejki podziemnej, gdzie prowokująco zdziera z siebie ubranie przed bandą mieszkańców podziemi. Ginie w katastrofie (gdy ADP zablokowało tory) czując się w pełni kobietą. Odcinek kończy operacja w gabinecie okulistycznym. Leżąca na stole Iris świadomie odrzuca część swojego człowieczeństwa przyjmując cybernetyczny implant.

Podobnym problemem (szczerze powiedziawszy jak dla mnie kontrowersyjnym) zajmuje się trzeci odcinek. Gdzie się zaczyna, a gdzie kończy „człowiek"? Ile „modułów" swego organizmu musimy wymienić, by zatracić element ludzki? I jakich? Co decyduje? Serce? A może tylko mózg?

I WANT MEDICINE - (w wersji 40-min tytuł brzmiał The Man Who Bites His Tongue). Film rozpoczyna seria fotografii. Młody mężczyzna: na tle drzew, zwyciężający bokserski pojedynek, w grupie z przyjaciółmi na tle wozu ADP, na spacerze z dziewczyną, ranny w starciu z boomerem i leżący na stole operacyjnym. Z monitorem w tle, na którego ekranie przebiega prosta linia...

Akcja przenosi się do centrum Mega Tokio. Oczywiście znowu boomery. Ale tym razem ADP posiada super broń. Wydawałoby się, najkorzystniejsze połączenie dla członka ADP. Odporne na wszystko cybernetyczne ciało i ludzki mózg. Tylko tyle zostało z człowieka po operacji oficera Billego Fanworda, który „zginął" w potyczce z boomerem. Choć nie całkiem. Ma również „ludzkie" podniebienie i język. Gdy jego świadomość odczuwa brak ludzkich doznań, gryzie swój język by poczuć ból. Jest obecnie kapitanem w ADP Special Mobile Squad jako Eksperymentalny Antyboomerowy Cyborg Bojowy No. 1.

Gdy Billy wkracza do akcji, żadna zasadniczo maszyna nie ma z nim szans. Z tym, że jego interwencje zaczynają być coraz bardziej brutalne. Zaczyna też tracić kontakt z kolegami z ADP.

Jego domem jest samotny pokój z krzesłem, na którym wypoczywa. Jego „opiekunką" i twórczynią jest dr. Manabe z laboratoriów ADP. Billy mimowolnie podsłuchuje rozmowy między naukowcami na swój temat. Współpracownik dr. Manabe uważa, że kłopoty Billego są natury psychicznej. Jego mózg nie akceptuje braku ciała i ludzkich doznań. Lekarka jednak uważa, że są to wyłącznie niedoskonałości mechanicznej konstrukcji cyborga. Dla niej Billy to zwyczajny czołg sterowany ludzkim mózgiem. Aby jednak zmniejszyć szok spowodowany przeszczepem, a jednocześnie podnieść walory bojowe cyborga, faszeruje go narkotykami stymulującymi DA-27.

Stanem Billego zaniepokojona jest Jeena. Jej były przyjaciel ignoruje ją. Dziewczyna indagowana przez Leona wyznaje, że niegdyś żyła z Billym. Niepokoi ją fakt powołania jednoosobowej jednostki cyborgów, na którą ADP nie stać. Jednocześnie obawia się, czy jej cybernetyczne ramię wszczepione w układ nerwowy ciała wpłynie kiedyś tak destrukcyjnie na jej psychikę.

Tymczasem Billy odczuwa coraz większy głód narkotyków. Ich brak powoduje, że traci kontakt ze światem. Po tym jak dowiaduje się, że dla dr. Manabe jest jedynie eksperymentem pokazowym, traci kontrolę i rusza w miasto... Pozostawiając po sobie zmasakrowane ciało lekarki.

W pogoń za cyborgiem rusza Jeena i kapitan Dieork. Billy ucieka windą, a zaskoczony na poziomie garaży niepomny na nic, otwiera ogień. Rani Dieorka. Jeena decyduje się powstrzymać Billego.

Oszalały z bólu cyborg, strzelając do wszystkiego co się rusza, błaga by ktoś go zabił. W ostatecznej konfrontacji zapłakana Jeena użyje broni wspominając wspólnie spędzoną przeszłość.

Film kończy pogrzeb Billego. Nad jego grobem stoi Jeena i Leon, kontemplujący drugą śmierć przyjaciela. Rozpoczynająca film fotografia uśmiechniętego Billego żegna nas z ostatnim odcinkiem „AD Police - The Cyberpunk Collection".

Czy warto obejrzeć? Tak i nie, z przewagą na tak. Dla wielbicieli nurtu cyberpunk, a w szczególności Bubblegum Crisis, jest to niewątpliwie gratka. Animacja jest niezła, nawet jak na OAV. Muzyka dopracowana. W sumie dający się polubić bohaterowie. Czego potrzeba więcej?

Jednocześnie obok naprawdę brutalnych scen mordów, kasacji boomerów i gwałtów jest chyba coś jeszcze. Coś, co przychodzi, gdy opada fala zainteresowania i podniecenia szybką i sprawnie zmontowaną akcją. Pytanie dokąd zmierzamy. Czy możliwość ratowania ludzkiego życia mechaniką jest zjawiskiem nie podlegającym krytyce? Czy zdążymy dożyć do czasów, gdy ludzie zaczną się dzielić na lepszych, bo ludzkich, i gorszych, bo „zcyborgizowanych". Prawo w ADP ustala człowieczeństwo na 70% dopuszczalnych części mechanicznych. Jednak bohaterka II-go odcinka Iris Cara zadaje ciekawe pytanie - jaka jest różnica między 69% a 71%... Pytanie na miarę poczucia ludzkości...

Sorry... Zacząłem filozofować! Ogólnie... Oglądajta ludziska i dobrze się bawta. Dystrybutor opatrzył grzbiet kasety numerkiem 18. I niech jeden z drugim nie udaje przy rodzicach, że to numer kolejny w jego kolekcji. To granica wieku i tak trzymać!

Darek Styrna







AD Police - epizody 1-3
Produkcja: Artmic, Inc./Youmex, Inc.
Dystrybucja: Manga Entertainment
Reżyseria: Takamasa Ikegami, Akira Nishimori
Scenariusz: Noboru Aikawa
Chara design: Tony Takezaki, Fujio Oda, Toru Nakasugi
Czas: 3x25 minut
Dozwolone: 18







DOMINION

TANK POLICE





Jak spodziewać się było można, postanowiliśmy sprawę poprowadzić do końca. Oto szczegółowy opis i recenzja pozostałych dwóch epizodów Dominiona - opowieści, w której prześwietny Masamune Shirow przedstawia nam (czytelnikom i widzom) swoją niecodzienną wizję przyszłości. Ogólnie o całej serii (oraz o kontynuacji), z naciskiem na pierwsze epizody, pisałem w numerze styczniowym. Teraz nadszedł czas, aby dotrzeć do szczęśliwego finału całej historii. Nie znaczy to oczywiście, że jeśli nadarzy się ku temu stosowna okazja, nie powrócimy do tematu Nowego Dominiona - wręcz przeciwnie. Jednak teraz czas na Leonę i dwie siostry (tym razem nie pielęgniarki).



Trzeci i czwarty epizod Domioniona odbiega nieco, zarówno klimatem, jak i rolą poszczególnych postaci w opowieści, od pierwszego woluminu. Amatorom tłuszczu przypominam, że Pancerna Policja (ta pierwsza, bo o niej tu mowa) to seria OAV, składająca się z dwóch części, gdzie każda zawiera dwa epizody. Czyli, idąc tym tropem łatwo wpaść na to, który epizod znajduje się na pierwszej, a który na drugiej kasecie, gdyż każda część to osobna kaseta (ale mieszasz - dop. Jedi). A w ogóle, to wyjaśniam małe nieporozumienie, jakie pojawiło się w stopce Dominiona w styczniowym numerze. Stoi tam: „Dominion Tank Police - część 1 i 2", a powinno być: „... Część 1, epizod I i II". Za nieścisłość przepraszam. Teraz powracamy do części drugiej, czyli epizodu trzeciego i czwartego. Ach, te numery....





Jak już wspomniałem, istnieją pewne różnice pomiędzy pierwszą a drugą częścią. Przede wszystkim epizody końcowe zawierają o wiele mniej humoru niż serwowano na początku. Oczywiście i tak go nie brakuje, jednak jest nieco bardziej schowany, gdyż całość nabiera charakteru refleksyjnego. Jednak uwadze bystrego widza, z pewnością nie umknie świetny dialog w trakcie ostrzału Leony i Buaku przez żołnierzy Czerwonego Komando:

- Buaku, kim właściwie jest to Czerwone Komando?
- Jak to kim? Czerwone Komando to Czerwone Komando i to ci powinno wystarczyć, żeby wiedzieć, że należy uciekać, kiedy do ciebie strzelają.





O dziwo, na pierwszy plan wysuwa się postać, która już w kolejnej serii się nie pojawi - właśnie Buaku. Już czołówka nie pozostawia żadnych złudzeń, co do roli tego gagatka w filmie. Zaczyna się powolnym odjazdem od zbliżenia dłoni. Stopniowo widz orientuje się, iż jest to jakiś obraz. W tle słychać odgłosy licytacji. Pokazywany obraz jest licytowany milionami dolarów. Wreszcie klamka zapada na kwocie dziewięciu milionów.















Za taką właśnie sumę zostaje sprzedany obraz zatytułowany „Niewinność", przedstawiający nagiego Buaku, wyciągającego w błagalnym geście ręce ku niebu. W pierwszej scenie po czołówce oglądamy zakradających się do muzeum członków (czy raczej członkinie) gangu wraz z szefem. Jak wiadomo, policja podróżuje czołgami, a gang niechcący pozostał w tyle, dokonuje napadu za pomocą... gondoli. Kocie siostrzyczki i Buaku operują doskonałą taktyką przestępczą. Aby nie wzbudzać podejrzeń kustoszy, w pomieszczeniu, które okradają, ustawiają kukły zwiedzających. Jeszcze dziwniejszy okazuje się powód napadu. Nie są nim bynajmniej pieniądze. Buaku chce ukraść „Niewinność", ponieważ (jak twierdzi) zależy od tego jego istnienie. Dziwne.... W tym czasie w kwaterze brygady czołgów trwa turniej. Prowadzi go Leona w różowym stroju króliczka. Graczem jest handlarz heroiną aresztowany przed chwilą. Przywiązany do obracającej się tarczy, z granatem w ustach, odpowiada na pytania. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, iż widownia rzuca w gracza nożami. Co nie powinno wydawać się dziwne, granat przez przypadek eksploduje. Oprócz małego zamieszania w garażu (gdzie odbywał się turniej), eksplozja powoduje lekki zamiąch w biurze szefa. Kilka tysięcy stron dokumentów do pozbierania, a szef właśnie zamierzał wyskoczyć na imprezę. Kto mógł bawić się granatem? Odpowiedź jest jedna - Leona Ozaki.

Powracamy do muzeum. Buaku odnajduje „Niewinność" i już ma zbierać się do powrotu, gdy pojawia się Czerwone Komando. W muzeum zaczynają strzelać. Brygada czołgów dostaje cynk. Gdy pojawiają się pod muzeum, ich oczom ukazuje się dziwny widok. Dym, płomienie i odgłosy walki. Policjanci postanawiają nie przeszkadzać w strzelaninie i idą coś zjeść...

W końcu Britain wysyła na zwiad Bonaparta. Jadąc przez dymiące sale muzeum, Leona natyka się na Bukau. W aresztowaniu przeszkadza jej Czerwone Komando. Buaku korzysta z zamieszania i porywa Leonę. Najpierw jednak zakłada jej na szyję bio-kulę, urządzenie, które dusi swojego nosiciela, gdy ten ujawnia zbyt wiele emocji.

W siedzibie pancernej brygady pojawia się szef Czerwonego Komando. Jest on bardzo zainteresowany odzyskaniem obrazu. Buaku jest ranny i mdleje. Mamy czas na retrospekcję. Okazuje się, że Buaku jest ostatnim przedstawicielem cybernetycznego gatunku, stworzonego przez szalonego naukowca, do złudzenia przypominającego szefa Czerwonego Komando. Teoria nowego gatunku polega na konstruowaniu z niczego ludzkiej duszy i wszczepieniu jej do nagiego (pod względem metaforycznym) cybernetycznego ciała. Energia potrzebna do tego ma pochodzić od.....

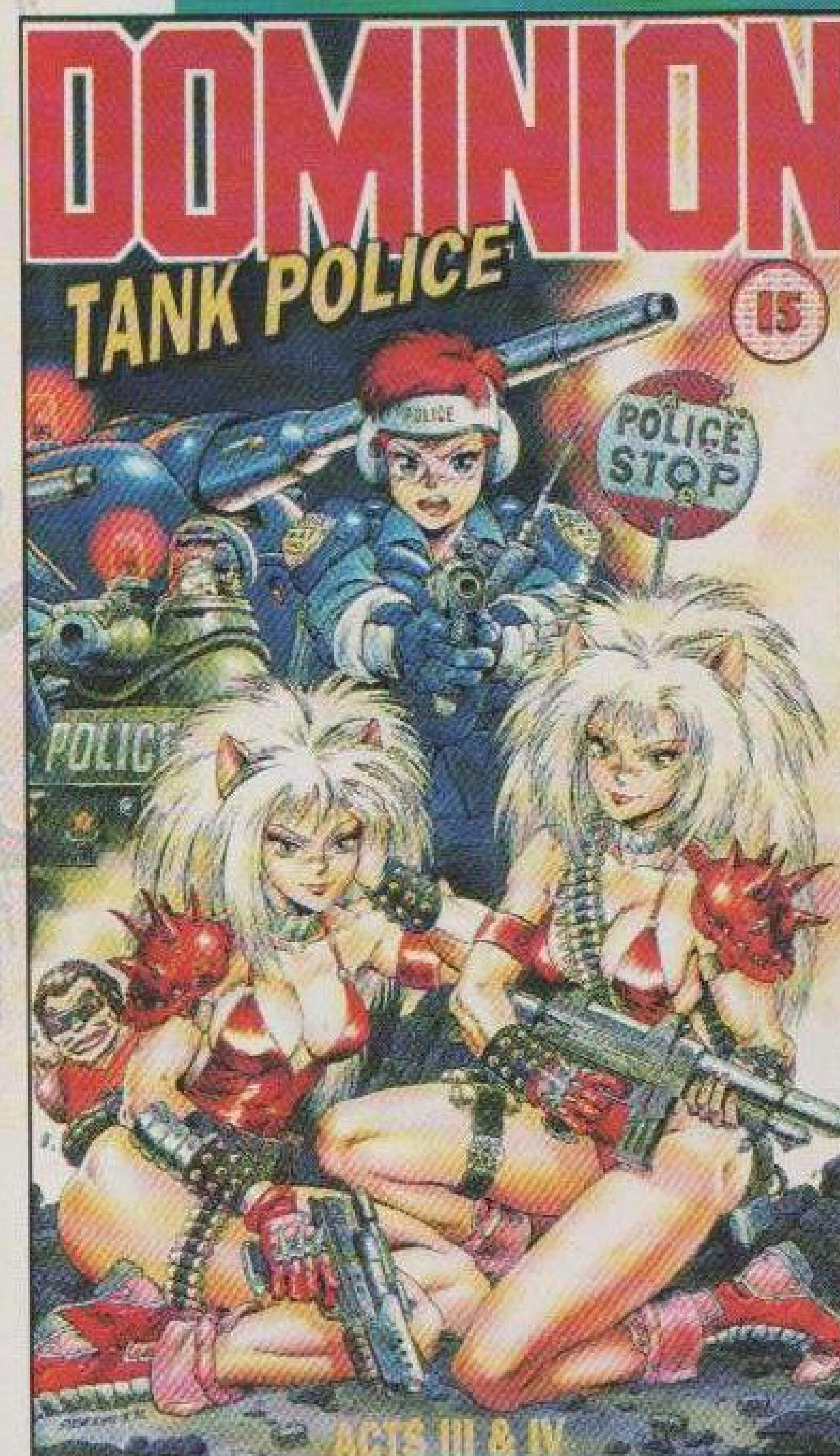
Buaku i Leona wpływają do kanału ściekowego. Buaku rozpoznaje to miejsce. Przypomina dawne laboratorium, w którym powstał. Oboje wypadają z gondoli i prąd znosi ich w kierunku siekaczki śmieci. Z opresji ratuje ich identyfikator Leony, zatrzymujący siekaczkę.

W kanale pojawiają się członkowie Komanda i Pancerna Policja. Zaczyna się „ostra jazda". W kłębach dymu Leona i Buaku znikają, a na dole trwa awantura. Po chwili dowiadujemy się, co się stało z laboratorium i Buaku w przeszłości. Zostało ono zlokalizowane i zniszczone przez wojsko. Wszystkie cyborgi załadowano do samochodu i postanowiono zlikwidować. Jedynie Buaku zdołał się uratować i to tylko dzięki przypadkowi. Przez pomyłkę wzięty za autora napadu na pobliski bank, Buaku stał się przestępcą. To było jego pierwsze doświadczenie życiowe. A czymś musiał zapełnić własną pustkę. Okazuje się, że całe istnienie Buaku zapisane zostało w „Niewinności", która nie jest obrazem, a specjalnym wydrukiem z laboratorium.

Znowu na jednym polu bitwy pojawia się komando, policja, uzbrojona po zęby Uni puma i Buaku z Leoną. Chwila ciszy i napięcia. Leona kicha i wszyscy zaczynają strzelać. Kotki ratują Buaku z opresji, a ten zwraca Leonie wolność, dając jej spray na bio-kulę. Wszystko ma się dobrze skończyć, gdy nagle pojawia się Czerwony i kradnie Buaku obraz. Jednak Buaku ma to gdzieś i postanawia ostatni raz odwiedzić stare laboratorium. Tam zarówno jego jak i nas czeka niespodzianka.

Podsumowując, należy przyznać, że Dominion jest świetnym filmem pod każdym względem. O zaletach całej serii już pisałem, więc nie chcę się powtarzać. Zaznaczę jednak, że jeżeli ktoś nie został usatysfakcjonowany częścią pierwszą (a są tacy?), to z pewnością po drugiej będzie. Dominion Tank Police to anime z pewnością godne polecenia. Masamune, za taką recenzję jesteś mi winny piwo!

Bartek Kędzierski



Dominion Tank Police - część 2
Produkcja: Masamune Shirow/Hakusensha/Agent21/Toshiba Video Software, Inc.
Dystrybucja: U. S. Manga Corps
Reżyseria: Taka`aki Ishiyama
Scenariusz: Dai Kono
Chara design: Hiroki Takagi
Czas: 2x40 minut
Dozwolone: 15



Oh My Goddess!

ああっ女神さまっ

Są wśród mang i anime pozycje, obok których trudno jest przejść obojętnie. No tak - odezwą się głosy zagorzałych mangowych maniaków - przecież wiele jest takich pozycji, większość... aaaa, niekoniecznie. Wszystko wszak jest kwestią gustu, są jednak w tym niezwykłym bogactwie takie tytuły, które poruszają w każdym z nas to, co najbardziej delikatne i ulotne. Te opowieści potrafią zmiękczyć nawet kamień i z wielu wycisnąć łzę wzruszenia. Takie właśnie historie chcielibyśmy przedstawiać Wam w tym kąciku, historie, których głównymi bohaterami są ON i ONA oraz historia stara jak świat, powtarzająca się wciąż od samego początku, a jednak ciągle tak wspaniała i niepojęta...

Nie przypadkiem zaczynamy właśnie od tego anime. Co prawda gościło ono już na naszych łamach, ale tak naprawdę jeszcze nigdy nie pojawiła się recenzja tego filmu. Czas więc najwyższy naprawić to poważne niedopatrzenie, zwłaszcza że pozycja jest naprawdę warta uwagi i wierzcie mi, testowałem ten tytuł wiele razy i podczas tych sadystycznych obrzędów było mi dane widywać łzy wzruszenia w oczach osób, których wcale bym nie posądzał o mazgajstwo :), ale po kolei...



Na początek wypada... zacząć, no dobrze - oto jak zaczęła się ta cała nieprawdopodobna historia...

Tego wieczora Morisato Keiichi siedział samotnie w pokoju w akademiku i czekał na jednego ze swoich sempai. Sprawa postawiona była jasno - Keiichi miał siedzieć na miejscu, czekać na swojego „przyjaciela" i pilnować interesu, czyli odbierać telefony. Ach, ciężkie jest życie faceta, który ma zaledwie 158 cm wzrostu i jest pośmiewiskiem dla swoich starszych i wyrośniętych kolężków. Nawet przynależność do miejscowego Klubu Motocyklowego niewiele zmieniła - jego koledzy wciąż traktują go jak fajtłapę i wysługują się nim przy każdej okazji. Na domiar złego nasz bohater nie ma dziewczyny - i jak tutaj żyć w tak okrutnych warunkach? Ech, same problemy, o... i jeszcze to burczenie w brzuchu. Sprawdźmy, chyba zostało coś jeszcze w tej paczce chipsów... eee, nic z tego. Trzeba będzie zamówić coś przez telefon... aaale pech, wszystko już pozamykane, co robić!? Co robić!? Głód dokucza tak bardzo... może jednak coś się znajdzie, trzeba dalej próbować.



Kolejne próby kończą się fiaskiem, nasz bohater jednak wykręca kolejne numery z coraz większą zaciekłością, aż w końcu... halo? Biuro Pomocnych Boginek. Czym możemy służyć? - Co!? To jakieś żarty czy co? Jakie biuro!? Jakie boginki!? W tej samej chwili przez lustro w pokoju Keiichiego wchodzi jakaś postać. - Przez lustro!? - spanikowany chłopak wrzeszczy wniebogłosy i rzuca się do ucieczki. Tajemniczą postacią okazuje się bogini - dosłownie i w przenośni - przedstawia się jako Belldandy, po czym oświadcza przerażonemu Keiichiemu, że może spełnić jego jedno życzenie, każde - ale tylko jedno. Przestraszony, ale jednocześnie zafascynowany chłopak daje się ponieść emocjom. Przed jego oczami stają rzeczy, jakie stanęłyby chyba przed każdym z nas, gdyby przyszło nam znaleźć się w tak nieprawdopodobnej sytuacji - bogactwo, sława, uwielbienie tłumów, tysiące wielbicielek (-li)... o nie, to musi być jakiś dowcip jego „wspaniałych" koleżków! - myśli Keiichi - po raz kolejny chcą zrobić z niego idiotę, bo nie ma dziewczyny! A wszystko przez to, że jest tak bardzo niski! - Nie masz dziewczyny? - pyta boginka i dziwi się jeszcze bardziej, gdy słyszy, że powodem jest zbyt niski wzrost. - Czy wzrost jest aż tak ważny?

Dziwne zachowanie i okoliczności, w jakich pojawiła się Belldandy daje Keiichiemu do myślenia. - A jeśli to prawda? A jeśli naprawdę ma jedyną i niepowtarzalną szansę w życiu spełnić swoje najskrytsze marzenie? - A więc dobrze - niech tak będzie! - jedno spojrzenie na Belldandy i Keiichi wypowiada swoje wielkie życzenie, które wypłynęło wprost z głębi jego serca:

„Chcę, aby taka piękna dziewczyna ja ty, pozostała ze mną na zawsze!" - krzyczy przejęty Keiichi, wskazując palcem piękną Belldandy.

...Chwila ciszy, chwila wahania i... w pokoju rozpętuje się prawdziwe piekło, wszystko zaczyna wirować i latać, oślepiające błyski świateł tańczą po ścianach, kakofonia ogłuszających dźwięków przetacza się przez budynek, a w rozgwieżdżone niebo wystrzeliwuje świetlisty promień... chwilę później zapada głucha cisza.

Twoje życzenie zostało zaakceptowane - rzecze urzekającym głosem Belldandy. - Zaakceptowane? Jak to zaakceptowane!? Ot tak, po prostu!? - do pokoju wchodzą z wielkim hukiem koledzy Keiichiego. - Co!? Dziewczyna w męskim akademiku!? To skandal! - zanim Keiichi zdaje sobie sprawę ze swojej sytuacji i zanim próbuje cokolwiek wyjaśnić - ląduje wraz z bagażami i Belldandy na bruku. - No tak, i znowu kłopoty, zawsze i wszędzie kłopoty, ale... tym razem jest inaczej - jest z nim przecież najwspanialsza dziewczyna na świecie, teraz już będzie dobrze!... Jeśli ty jesteś ze mną, poradzę sobie ze wszystkim... Czas więc znaleźć jakieś nowe lokum, przecież nie mogą mieszkać na ulicy. Niestety, nie jest to takie proste - albo nie ma miejsc, albo te są zbyt kosztowne, albo właściciele zainteresowani są wyłącznie wdziękami Belldandy. Po długich poszukiwaniach w końcu oboje zmęczeni lądują gdzieś na obrzeżach miasta, zmarznięci, bez dachu nad głową - Keiichi czuje się zagubiony z powodu nagłych zmian, jakie zaszły w jednej chwili w jego życiu. Ale jest szczęśliwy, szczęśliwy jak nigdy dotąd, gdyż obok nie-













go znajduje się ONA i będzie już na zawsze... przynajmniej tak zdaje się Keiichiemu i taką ma nadzieję. - Dlaczego akurat ja? - pyta z nadzieją w oczach. - Czy umowa może kiedykolwiek zostać zerwana? - słowa, które padają w odpowiedzi, są takie, jakich pragnął usłyszeć: - Tak długo, jak będziesz mnie potrzebował, będę z tobą - odpowiada boginka i jak zwykle wygląda przy tym przepięknie...





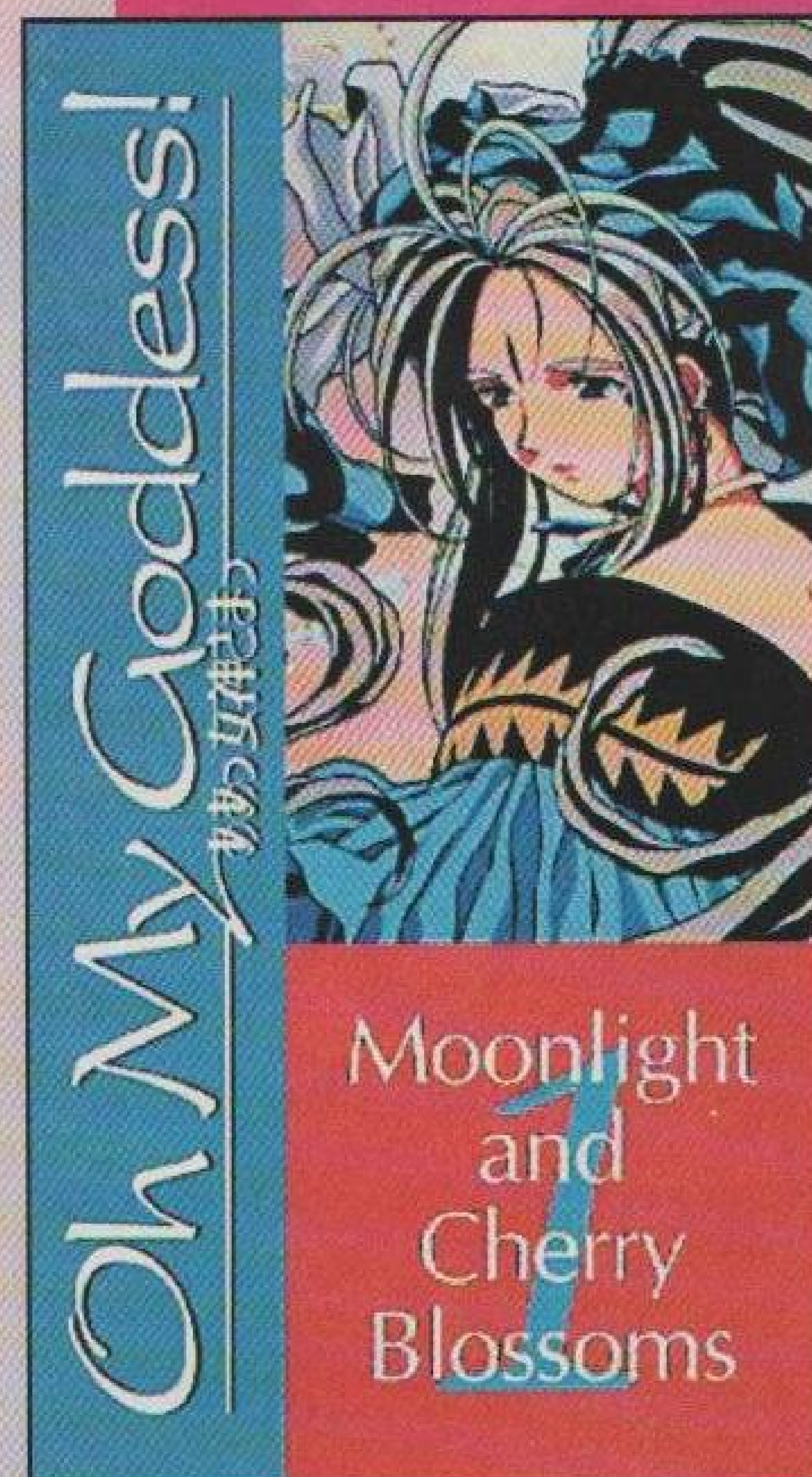
Noc jednak jeszcze nie dobiegła końca, ale z drugiej strony Keiichi nie wie, co począć. W tym momencie z pomocą przychodzi Belldandy, która mówi Keiichiemu o pewnej opuszczonej świątyni tuż za miastem. Ponownie razem wsiadają na motocykl i ruszają wąską jezdnią w ciemną i chłodną noc. Niestety oboje nie zdają sobie sprawy, że z przeciwka z dużą prędkością nadjeżdża wprost na nich sportowy samochód, którego trasa lada moment przetnie się z ich drogą...



Taki jest początek tej niezwykle romantycznej i wzruszającej historii, której wyjątkowo sugestywnego klimatu nie sposób przełożyć na słowa. To jedna z tych opowieści, które trzeba poznać samemu... autorom udało się zrobić rzecz bardzo trudną - przełożyć na obraz i dźwięk coś, co niemożliwe jest do ujrzenia gołym okiem i usłyszenia zwykłym uchem - uczucie, o którym każdy z nas marzy, tyle, że nie wszyscy zdają sobie z tego sprawę. Ale po tym filmie z pewnością będą... Oh My Goddess! (w oryginale - „Aa, Megami-sama"), to typowa shojo manga, typowa, ale za to bardzo udana - twórca młodego pokolenia, Kosuke Fujishima, odwalił naprawdę kawał dobrej roboty. Przesympatyczny design postaci pasuje do tej opowieści jak żaden inny i na długo pozostaje w pamięci. Tutaj słowo kawaii ciśnie się na usta tak mocno, jak chyba nigdzie indziej. Podobnie ma się rzecz z muzyką, która wnosi do opowieści tak wiele ciepła, że w połączeniu z akcją potrafi dosłownie wydusić z oglądającego ostatnią łzę. Osoby nazbyt wrażliwe powinny koniecznie zaopatrzyć się w paczkę chusteczek, również i „twardzielom" radzę uważać - zasiadając do oglądania tego anime, udajecie się bowiem do krainy, w której wszystko może się zdarzyć... Do dnia dzisiejszego powstało pięć części OAV i jeśli będzie taka Wasza wola, omówimy je wszystkie, a naprawdę warto, szczególnie że w produkcji znajduje się właśnie film pełnometrażowy - miejmy nadzieję, że dotrze do nas jak najszybciej...

Mr Jedi









Tytuł: Oh My Goddess! - epizod pierwszy: Moonlight & Cherry Blossoms
Produkcja: Kosuke Fujishima/Kodansha/TBS/SS Films
Dystrybucja: AnimEigo
Reżyseria: Hiroaki Goda
Scenariusz: oparty na komiksie K. Fujishimy
Chara design: Hidenori Matsubara
Czas: 29 minut
Dozwolone: bez ograniczeń















Kilkanaście lat wcześniej, zanim jeszcze Bunny i jej koleżanki stanęły ramię w ramię w obronie miłości i sprawiedliwości, pewien mały chłopiec stracił rodziców w wypadku samochodowym. Miał wtedy kilka lat i czuł się opuszczony przez cały świat. Gdy tak siedział na łóżku, wpatrzony w ciemne ściany szpitalnego pokoju i wylewał łzy za utraconymi rodzicami, pojawił się przed nim pewien dziwny chłopiec. - Nie martw się - powiedział - Ja jestem z tobą... miał na imię Fiore. Chłopiec, który stracił rodziców, miał na imię Mamoru i przez wiele lat był przekonany, że Fiore był tylko złudzeniem stworzonym przez jego wyobraźnię. Myślał tak aż do chwili, gdy nad Ziemią zawisła groźba zagłady...

Pewnego razu cała ferajna, czyli Usagi, Ami, Rei, Makoto, Minako, ChibiUsa i Mamoru postanowili zafundować sobie małą wycieczkę w celu podziwiania co ładniejszych okazów kwiatów. Oczywiście Bunny uznała, że może być jeszcze zabawniej i gdy tylko znalazła się sam na sam z Mamoru w pewnej wielkiej kwiaciarni, postanowiła wykorzystać sytuację w celu zdobycia wymarzonego pocałunku od chłopca swoich marzeń. Niestety wycieczki zbiorowe mają to do siebie, że nigdy nie jest się samemu i ten przypadek bynajmniej nie był wyjątkiem. W czasie, gdy nasz Króliczek czekał na wymuszonego od Mamoru buziaka, reszta drużyny solidarnie przystąpiła do badania rozwoju sytuacji. Jako bazę obserwacyjną wybrano pewne ustronne miejsce za półkami pełnymi kwiatów. I może nawet ten misterny plan uwieńczony zostałby sukcesem, gdyby nie to, że nasze podglądaczki robią większe zamieszanie niż oddział zawodowych mącicieli. Mamoru, w przeciwieństwie do gapowatej Usagi, w porę orientuje się w sytuacji i dokonuje wycofania na wcześniej upatrzoną pozycję (czytaj: daje nogę na zewnątrz), natomiast Usagi tymczasem o mało co nie daje buziaka włochatej gąsienicy. W sumie ten dzień mógłby upłynąć w bardzo miłej atmosferze, gdyby nie pewne zdarzenie, które tak na dobrą sprawę początkowo zapowiadało się bardzo miło, no bo cóż złego może być w... płatkach róż spadających z nieba... okazało się jednak, że bardzo wiele.

Niebo ciemnieje. Zupełnie nagle i zupełnie znikąd pojawia się wśród naszej rozbawionej tym dziwnym zdarzeniem grupy, tajemnicza postać młodzieńca, który wydaje się nie zwracać uwagi na nikogo poza Mamoru. - Kawał czasu Mamoru - rozpoczyna rozmowę. - To ja. Poznajesz mnie? - wszyscy są zdziwieni, z Mamoru na czele. Dziwny gość jednak wydaje się tym nie przejmować i twierdzi, że zgodnie z obietnicą znalazł kwiat dla Mamoru. Przy okazji zachowuje się w taki sposób, jakby Mamoru należał tylko do niego. Bunny być może jest gapą, ale zachowanie tajemniczego młodzieńca szybko zwraca jej uwagę - w końcu chodzi o jej ukochanego! - Przepraszam, że się wtrącam, ale Mamoru jest moim chłopakiem - oznajmia z rozbrajającym uśmiechem, pakując się bezceremonialnie między chłopców. O, tego młodzieniec znieść nie może, brutalnie odpycha Bunny i odchodzi twierdząc, że dotrzymał obietnicy. - Fiore! To niemożliwe! - mówi sam do siebie zaskoczony Mamoru.

Wieczorem, tego samego dnia, w wiadomościach telewizyjnych mówią o meteorycie zbliżającym się do Ziemi. Nikt nie twierdzi, że jest to w jakikolwiek sposób niebezpieczne dla planety. Czarodziejki jednak są innego zdania. Co prawda sam meteoryt ma za małą masę, żeby zagrozić Ziemi, ale do myślenia daje fakt, że płatki róż, które spadły z nieba, pochodzą właśnie stamtąd - co zresztą niezbicie udowodniły badania. Dziewczęta zastanawiają się nad tajemniczym spotkaniem i go-













ściem nazwanym przez Mamoru... Fiore. W czasie, gdy dziewczęta starają się ocenić sytuację, z rozgwieździonego nieba spada dziwne nasiono i miękko ląduje gdzieś na skrawku ziemi w samym centrum miasta...

Rano dziewczęta niczego nie podejrzewając zmierzają do szkoły, gdy nagle Rei zatrzymuje się i oświadcza, że wyczuwa złą aurę. Wszystkie biegną za nią w stronę centrum, a widok, który tam zastają, zmraża ich do szpiku kości - ulice zasłane są setkami nieprzytomnych ludzi, wszystkim skradziono energię! Chwilę później dochodzi do jeszcze większego szoku, gdy nagle nieprzytomni ludzie, owinięci plątaniną dziwnych pnączy, wstają z podłoża i atakują nasze dzielne wojowniczki. Rozpoczyna się długa i ciężka dla obu stron walka. Ledwo dziewczęta dają sobie radę z jednym wrogiem, pojawia się następny. Ami na swoim komputerze namierza źródło atakującej siły - Kwiat Senian. Niestety jego zniszczenie wydaje się niemożliwe, gdyż nawet zespolone siły wszystkich czarodziejek i Tuxedo nie odnoszą większego skutku. Walka staje się coraz bardziej dramatyczna, ostatecznie dochodzi do starcia między Fiore i Tuxedo. Fiore okazuje się być opanowany przez złowrogi Kwiat Senian, który zmusza go do tak okrutnych czynów. W rezultacie Tuxedo starając się chronić Bunny przed atakiem Fiore zostaje ranny i zabrany przez niego na meteoryt. Tam dowiaduje się całej prawdy...









Fiore nie wie sam jak długo podróżował w kosmosie, zamknięty w polu ochronnym. Nie wie również skąd pochodzi. Pewnego razu przebudził się i zobaczył piękną, błękitną planetę - Ziemię. Gdy znalazł się na niej zrozumiał, że to mały Mamoru nieświadomie go tutaj sprowadził. Zaprzyjaźnili się już od samego początku, ale niestety Fiore nie mógł długo zostać na Ziemi, gdyż życie kwiatów na tej planecie trwa bardzo krótko. Na pożegnanie dostał od Mamoru piękny, czerwony kwiat. Wtedy przyrzekł, że pewnego dnia wróci na Ziemię z naręczem kwiatów. Od tego czasu był na wielu gwiazdach i planetach, w końcu znalazł wystarczająco piękny kwiat - Kwiat Senian. Nie wiedział jednak, że kwiat ten jest równie piękny, co niebezpieczny. Sam Kwiat Senian jest absolutnie nieszkodliwy, ale gdy znajdzie osobę o słabym charakterze - opanowuje ją, wyrasta jej na piersi, użycza swojej złowrogiej energii i zmusza do okrutnych i niegodziwych czynów. Kwiat Senian jest najniebezpieczniejszą istotą we wszechświecie, zniszczył już wiele gwiazd i planet. Teraz natomiast obrał za swój cel Ziemię.

Czarodziejki postanawiają działać. Meteoryt zmierza ku planecie, Mamoru został porwany - nie można czekać na ostatnią chwilę. Postanawiają użyć czaru teleportacji i przenieść się na meteoryt, tam rozegra się ostateczna bitwa o Ziemię...



Czy uda się uratować Ziemię? (pytanie retoryczne) Czy Mamoru zostanie uwolniony? (patrz - jak wyżej) Jaką ofiarę trzeba będzie ponieść, aby uratować ludzkość od zagłady? (przestać niszczyć środowisko naturalne) Aby znaleźć odpowiedzi na te i inne pytania, musicie wybrać się wraz z naszymi dzielnymi wojowniczkami na wyprawę poza granicę naszej planety i stawić czoła złu nadciągającemu z najgłębszych otchłani kosmosu...

Sailor Moon - Niezwykły kwiat (w wersji francuskiej - Sailor Moon - The Movie), to pełnometrażowy film oparty na serii Sailor Moon R i będący pośrednio związany z wydarzeniami rozgrywającymi się właśnie w tej serii. Swego czasu film ten był co najmniej dwukrotnie emitowany przez telewizję Polsat, lecz mimo to od wielu z Was otrzymywaliśmy informacje, że nie wszyscy o tym wiedzieli, a więc gdy tylko w nasze ręce wpadła oryginalna kaseta, postanowiliśmy przybliżyć Wam nieco fabułę tegoż anime. Swoją drogą, trzymając w ręku kasetę z tym filmem, wpadł mi w oko pewien szczegół - znaczek francuskiego kanału TF1. A co on tam robił? A no moi mili, w całym cywilizowanym świecie jest taki zwyczaj, że jeśli coś było emitowane w TV i cieszyło się powodzeniem wśród widzów, wypuszcza się to na kasecie, aby każdy fan mógł sobie wstawić na półkę takie małe cudo. Francuski kanał TF1 właśnie tak uczynił, zarówno z tym filmem, jak i serialem. Pytanie - jak prędko taki sam zwyczaj zagości i u nas? Wyobraźcie sobie wszystkie odcinki Sailor Moon wydane na oryginalnych kasetach, w ładnym opakowaniu, ze stereofonicznym dźwiękiem i dostępne w każdym kiosku. Niemożliwe? Hmm, jakoś nasi zachodni sąsiedzi sobie z tym poradzili, więc może i my damy radę? Pozdrowienia dla wszystkich Sailormaniaków!

Mr Jedi



Sailor Moon - The Movie
Produkcja: Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation
Dystrybucja: Shuriken Video
Reżyseria: Kunihiko Ikuhara
Scenariusz: Sukehiro Tomita
Chara design: Kazuko Tadano
Czas: 60 minut
Dozwolone: bez ograniczeń

Sailor Moon Stars

- odcinek 197 - Groźba zagłady:









Słychać śmiech Galaxii. Po chwili słychać jej głos.
- Piękne! Gwiezdne Ziarno, które panuje nad Ziemią. Ta marna planeta nie zasługuje na taki blask! Galaxia trzyma przed sobą Gwiezdne Ziarno. Przed nią stoją Gwiezdne Czarodziejki, Chibi-Chibi, na podłodze siedzi Czarodziejka z Księżyca, ma spuszczoną głowę.
- Gwiezdne Ziarno władcy Ziemi - słowa te wypowiada Gwiezdna Czarodziejka Swobody.
- Każde życie w Galaktyce ma swoje Gwiezdne Ziarno, a niektóre z nich błyszczą wiecznym blaskiem, np. ziarna wojowniczek, które mają energię gwiazd - kontynuuje Galaxia.
Nagle Czarodziejka z Księżyca podnosi głowę do góry, unosi ręce, zaciska pięści i z łzami w oczach szepcze:
- Mars! - Czarodziejka z Księżyca wyobraża sobie jej postać na tle planety, a także innych jej przyjaciół, których Galaxia pozbawiła życia.
- Merkury!
- Jowisz!
- Wenus!
- Mamoru!
Czarodziejka z Księżyca płacze.
- Spójrz! Odbiorę Gwiezdne Ziarno każdej gwieździe i zostanę władczynią całej Galaktyki - mówi Galaxia wskazując na niebo pełne Gwiezdnych Ziaren.
- Star Galaxia. To odrażające. Dlaczego chcesz popełnić tyle okrucieństw?! W imię czego?! - oburza się Czarodziejka z Księżyca.
- W imię czego? - śmieje się Galaxia. - To mi przypomina poprzedniego posiadacza tego Gwiezdnego Ziarna. Zadał mi to samo pytanie - mówi Galaxia i patrzy na Gwiezdne Ziarno, które trzyma w ręce.
Czarodziejka z Księżyca zareagowała w taki sposób na ostatnie zdanie Galaxii, jakby wiedziała o kogo chodzi. Nagle Galaxia podnosi rękę, w której trzyma Gwiezdne Ziarno i w tej samej chwili przed oczami wszystkich ukazuje się obraz ukazujący posiadacza Gwiezdnego Ziarna oraz chwilę, w której zostało mu ono odebrane... Widoczny jest samolot pasażerski, ten sam, którym leciał Mamoru. Mamoru trzyma w ręce zdjęcie Bunny i ChibiUsy.
- Bunny! - mówi Mamoru patrząc na zdjęcie. Nagle na horyzoncie pojawia się oślepiające żółte światło. Mamoru wie, że zbliża się coś złego i nie tracąc czasu zmienia się w Tuxedo Kamena po czym pojawia się na skrzydle samolotu, aby tam odeprzeć atak.
- Co to było? - mówi Tuxedo rozglądając się wokół. Słychać czyjś śmiech. Chwilę później pojawia się wielka biała kula, a z niej dochodzi głos kobiety:
- Czuję energię błyszczącej gwiazdy. Czuję oddech Gwiezdnego Ziarna.
- Kto tam? - zadaje pytanie Tuxedo. Z białej kuli natomiast wyłania się kobieta i odpowiada na pytanie:
- Jestem władczynią Galaktyki. Mam na imię Galaxia.
- Po co to robisz? Co ci przyjdzie z cierpień niewinnych ludzi? - pyta Tuxedo.
- Cała Galaktyka należy do mnie. Jak będę nią rządzić, to już moja sprawa - mówi Galaxia.
- Galaktyka nie jest niczyją własnością - denerwuje się Tuxedo.
- Chcesz się o tym przekonać? - prowokuje Galaxia.
Tuxedo nie czekając dłużej rusza do ataku. Dociera do Galaxii i kiedy już ma zadać cios, ta się odsuwa i również atakuje. Jej atak, w przeciwieństwie do Tuxeda, sięga celu. Trafiony Tuxedo pozbawiony energii pada. Galaxia trzyma w ręku jego Gwiezdne Ziarno.
- Gwiezdne Ziarno, które włada tą planetą. Teraz ja będę tu rządzić - cieszy się Galaxia.
- Wątpię. Ziemia ma jeszcze swoich obrońców. Wojowniczki o miłość i sprawiedliwość, które będą walczyć o pokój dla wszystkich Ziemian. Jestem pewien, że pokrzyżują twoje niegodziwe plany - Tuxedo ledwo wypowiada te słowa, a zanim zupełnie zniknie, wypowiada jeszcze imię swojej ukochanej - Bunny!
Galaxia opuszcza rękę z Gwiezdnym Ziarnem i obraz znika. Galaxia się śmieje.
- Mamoru! - zanosi się płaczem Czarodziejka z Księżyca.
- Hy! Był głupcem, we wszechświecie nie ma miłości i sprawiedliwości, jest tylko blask. Ten kto ma silniejsze światło jest władcą. Teraz oddaj mi swoje Gwiezdne Ziarno! - prawie wykrzykuje Galaxia w stronę Czarodziejki z Księżyca.
Galaxia podnosi ręce z bransoletami i szykuje się do ataku.
- Mamoru nie żyje - rozpacza Czarodziejka z Księżyca. Twarz ma schowaną w dłoniach i nie widzi szykującej się do ataku Galaxii.
Nagle Galaxia atakuje. Gwiezdna Czarodziejka Walki nie zastanawiając się ani chwili rzuca się w stronę Bunny i gdy osiąga cel, rozbłyskuje różowe światło w kształcie serca po czym czarodziejki znikają.
Galaxia się śmieje. Zauważa, że nie ma żadnej z czarodziejek.
- Znowu to światło! Dlaczego tak łatwo pojawia się przed moim tronem i znika? Kto to był? Przede mną nie ma ucieczki. Teraz cała Galaktyka jest w moich rękach - mówi z radością Galaxia, podnosząc ręce do góry.
Miasto powoli obraca się w gruzy. Błyskawice uderzają w budynki. Ludzie, którzy zdołali jakoś przetrwać do tej chwili, umierają pozbawieni Gwiezdnych Ziaren.
- Czarodziejko z Księżyca, obudziłaś się? - Czarodziejka z Saturna pochyla się nad siedzącą na podłodze Bunny.
- Gdzie jesteśmy? - pyta Czarodziejka z Księżyca.
- W stacji telewizyjnej Jinga - odpowiada Czarodziejka z Plutona.
- Gdzie Mamoru? Gdzie dziewczęta? - zadaje pytanie Czarodziejka z Księżyca.
Przy oknie stoi Czarodziejka z Neptuna i Urana. Spoglądają gdzieś przez uchylone żaluzje. Trochę dalej siedzą na podłodze poturbowane Gwiezdne Czarodziejki.
- Nagle pojawiło się jasne światło i przyprowadziło nas tutaj. Teraz śpi, jest wyczerpana - tłu-









maczy Czarodziejka z Plutona patrząc na Chibi-Chibi, którą trzyma na rękach.
- To nie był sen. Straciłam Mamoru, Rei i pozostałe dziewczęta. Odeszli - płacze Czarodziejka z Księżyca.
- Czarodziejko! - mówi ze smutkiem w głosie Czarodziejka z Plutona.
- Teraz nie czas na sentymenty. Galaxia szykuje atak na Ziemię, łzy nie zmienią sytuacji - odzywa się czarodziejka z Urana.
- Potrafisz być bezduszna i wy się uważacie za partnerki? - denerwuje się Gwiezdna Czarodziejka Walki.
- To nasza wojna. Chcemy to załatwić we własnym zakresie. - Czarodziejka z Urana przypomina sobie swoje przyjaciółki. - Czarodziejki, którym Galaxia odebrała Gwiezdne Ziarna. Zaciska oczy tak, jakby chciała odegnać ten obraz w swojej wyobraźni. W końcu zwraca się do Neptuna:
- Chodźmy.
- Zaczekajcie, idziemy z wami - proponuje pomoc Gwiezdna Czarodziejka Walki.
- Nie ma mowy, jesteś ranna, nic nam nie pomożesz. Zostaw to nam - odzywa się Czarodziejka z Neptuna.
- Żałuję, że udało się nam przeżyć. Jest jeszcze więcej ofiar i nie zdołaliśmy pomścić Księżniczki - mówi ze smutkiem w głosie Gwiezdna Czarodziejka Swobody.
- Księżniczka powiedziała, że nie pokonamy Galaxii dopóki nie znajdziemy promyka nadziei - odzywa się Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia.
- Nieprawda. Lubisz Czarodziejkę z Księżyca? - pyta niespodziewanie Czarodziejka z Saturna patrząc na Gwiezdną Czarodziejkę Walki.
Wszyscy w pomieszczeniu milczą i patrzą w stronę Gwiezdnej Czarodziejki Walki.
- Tak, lubię ją - odpowiada w końcu przerywając niezręczną ciszę Gwiezdna Czarodziejka Walki.
- To dobrze, łączą nas wspólne nadzieje. Zaufaj naszej Księżniczce - odzywa się Czarodziejka z Saturna i podchodzi do Gwiezdnej Czarodziejki Walki.
- Przyrzekamy, że pokonamy Galaxię, głowa do góry - Czarodziejka z Plutona klęka przy Czarodziejce z Księżyca i podaje jej śpiącą Chibi-Chibi. Zaraz potem wybiega na zewnątrz wraz z Czarodziejką z Saturna, po chwili ciemności rozjaśnia błysk, a wtóruje mu złowrózbny huk. W pomieszczeniu zostaje Czarodziejka z Księżyca wraz z Chibi-Chibi i Gwiezdne Czarodziejki.
Tymczasem w innym wymiarze trwa bitwa z Galaxią:
Wzburzone fale oceanu! - atakuje Galaxię Czarodziejka z Neptuna. Galaxia odpiera atak z dziecinną łatwością, nie zostając przy tym nawet draśnięta.
- To już wszystko? Rzadko pozwalam komuś podejść do mojego tronu. Dość gierek, walczcie na poważnie - mówi Galaxia.
- Ciekawe jak długo uda ci się zachować zimną krew - mówi zdenerwowana Czarodziejka z Urana i rusza do ataku ze swoim świetlnym mieczem. Dobiega do Galaxii i zadaje cios. Galaxia łapie ostrze miecza między dłonie. Miecz traci swój blask. Następnie odrzuca czarodziejkę kilka metrów w tył i kontratakuje. Miecz natomiast odrzuca w stronę czarodziejek.
- Nie udało się, może mój miecz jest tępy? - zastanawia się Czarodziejka z Urana.
- Uważasz, że to wina miecza? - pyta Czarodziejka z Neptuna.
- Ja nie straciłam formy - mówi Czarodziejka z Urana.
- Jesteś pewna? - pyta Czarodziejka z Neptuna.
- Przekonasz się o tym - twierdzi Czarodziejka z Urana.
- Obie poślę do piekła - mówi Galaxia i atakuje. Gdy zaklęcie prawie dociera do czarodziejek, nagle ktoś rzuca inne:
- Mur milczenia!
Przed Czarodziejką z Saturna i Urana pojawia się niewidzialna ściana, od której odbija się zaklęcie Galaxii.
- Kto to?! - denerwuje się Galaxia.
- Wojowniczka Walki i Zniszczenia. Jestem Czarodziejką z Saturna.
- Jestem Wojowniczką Czasu. Jestem Czarodziejką z Plutona - przedstawiają się dopiero co przybyłe do tego wymiaru czarodziejki.
- Galaxia! Natychmiast zostaw tę planetę w spokoju - mówi stanowczo Czarodziejka z Saturna.
- Będziemy z tobą walczyć - mówi Czarodziejka z Plutona.
- Doskonale! - cieszy się Galaxia.
Tymczasem w innym wymiarze:
Gwiezdne Czarodziejki siedzą na podłodze, trochę dalej siedzi Czarodziejka z Księżyca. Na rękach trzyma śpiącą Chibi-Chibi. Wszyscy są zamyśleni. Nagle Czarodziejka z Księżyca zauważa, że Chibi-Chibi się budzi.
- Chibi-Chibi - dziewczynka wymawia swoje imię i schodzi z rąk Czarodziejki z Księżyca. - Obudziłaś się? - pyta czarodziejka.
Chibi-Chibi rozgląda się po pomieszczeniu.
- Szkoda, że już nie śpi. Będzie musiała oglądać ponurą rzeczywistość - mówi Gwiezdna Czarodziejka Swobody.
- Przestań! - denerwuje się Gwiezdna Czarodziejka Walki.
- Taka jest prawda. Nie mamy już po co walczyć, nie zostało nic, czego warto bronić - przytakuje Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia.
- Nie zostało już nic - to głos Chibi-Chibi, która







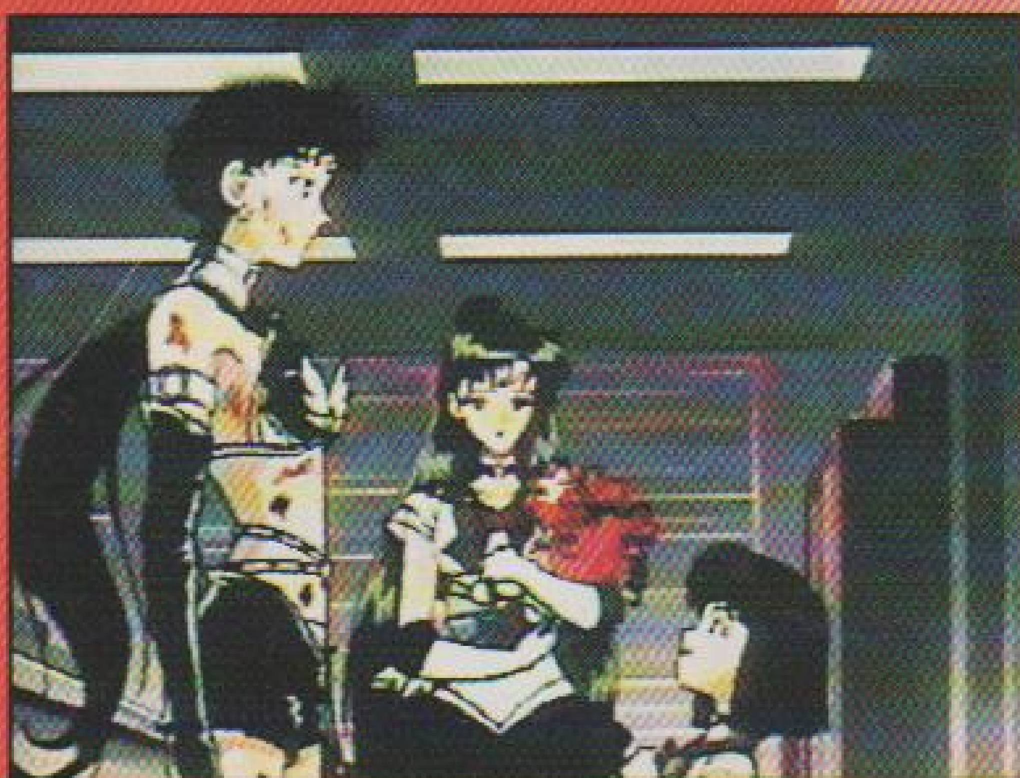




















po wypowiedzeniu tych słów podbiega do Gwiezdnej Czarodziejki Ocalenia i kontynuuje:
- Nie warto niczego bronić?
Nagle Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia przypomina sobie słowa, które wypowiada umierająca Czarodziejka z Merkurego:
- Chronić to, co najcenniejsze.
Teraz Gwiezdna Czarodziejka Swobody przypomina sobie, co mówiła Czarodziejka z Wenus, gdy umierała:
- Czarodziejka z Księżyca i wy, Gwiezdne Czarodziejki, jesteście najważniejsze.
- Proszę, zastąpcie nas. Brońcie Bunny i naszej planety - to głos Czarodziejki z Jowisza.

Czarodziejka z Księżyca przypomina sobie wypowiedź Czarodziejki z Marsa.
- Bunny, nie jesteś już dzieckiem.

Gwiezdna Czarodziejka Walki przypomina sobie niedawne słowa Czarodziejki z Saturna:
- Lubisz Czarodziejkę z Księżyca? Zaufaj naszej Księżniczce!
- Chodźmy, będziemy znów walczyć - Gwiezdna Czarodziejka Walki wstaje z podłogi.
- Uratowały nam życie, nie możemy opuścić ich w potrzebie - przytakuje Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia.
- Nie chcemy więcej patrzyć, jak giną nasi przyjaciele - mówi Czarodziejka Swobody.
- Idziemy! - mówi Czarodziejka z Księżyca wstając z podłogi. Kiwa głową do Gwiezdnych Czarodziejek na znak zgody. Te robią to samo.
- Chibi-Chibi - dziewczynka macha do nich przyjaźnie.
W tym samym czasie, ale w innym wymiarze, czarodziejki walczą z Galaxią.
- Śmiertelny krzyk! - wypowiada zaklęcie Czarodziejka z Plutona.
- Trzęsienie ziemi! - pada zaklęcie Czarodziejki z Urana.
Obie atakują jednocześnie, ale Galaxia bez większego problemu odpiera ich atak.
- Nie działa - mówi Czarodziejka z Urana.
- Nawet gdyby was było kila tuzinów, nie uda się wam do mnie zbliżyć - mówi rozbawiona Galaxia.
- W takim razie skończę ze sobą, żeby już nie było nikogo, kto niszczy pokój w systemie słonecznym - mówi z przekonaniem Czarodziejka z Saturna.
Galaxia zaczyna się śmiać.
- Z czego się śmiejesz? - denerwuje się Czarodziejka z Saturna.
- Nic nie rozumiesz. Jak myślisz, kto cię ożywił? - odzywa się Galaxia.
- Co?! - pyta zdziwiona Czarodziejka z Saturna.
- Zastanów się, dlaczego zmieniłaś się w wojowniczkę zaraz po ponownych narodzinach - kontynuuje Galaxia.
Czarodziejka z Saturna przypomina sobie jak była mała i pewnego dnia wchodząc do pokoju wywołała swoją obecną postacią zdziwienie u Haruki i Michiru:
- Ja to, jeszcze przed chwilą byłaś dzieckiem - mówi zdziwiona Haruka.
- Nadszedł czas zmian - odpowiada Hotaru.
Hotaru przypomina sobie walkę z Nehelenią:
- Przestań! Nie patrz na mnie w ten sposób! - krzyczy Nehelenia walcząc z Czarodziejką z Saturna.
- Nieprawda! - mówi Czarodziejka z Plutona.
- Tak! To ja ożywiłam Nehelenię - Królowę Ciemności i kazałam ci się przebudzić - twierdzi Galaxia.
Galaxia opowiada, jak uwolniła Nehelenię:
- Teraz uwolnię cię z tego zaklęcia - mówi Galaxia.
- Zaklęcia? - pyta Nehelenia. Nagle zaklęcie pryska i Nehelenia jest znów wolna.
- To znaczy, że ta wojna była zaplanowana? - pyta Czarodziejka z Plutona.
- O nie! - to głos Czarodziejki z Saturna.
- Muszę zebrać wszystkie Gwiezdne Ziarna znajdujące się w Galaktyce. Wszystkie, co do jednego, dlatego spowodowałam wielką katastrofę, żeby cię obudzić. Królowa Ciemności z przyjemnością mi pomogła. Zemsta jest rozkoszą nie tylko bogów. - Po tej wypowiedzi Galaxia wybucha śmiechem.
- To kłamstwo, oszukałaś ją, podstępem doprowadziłaś ją do popełnienia tych niecnych czynów! - wybucha Czarodziejka z Saturna.
- Milcz! - denerwuje się Galaxia i atakuje czarodziejki, które przewracają się.
- Cała Galaktyka należy do mnie. Ja tu rządzę, wszystko zależy ode mnie.
- Widzę, że jesteś na tyle potężna, żeby rządzić całą Galaktyką - odzywa się Czarodziejka z Urana, która odzyskała przytomność jako pierwsza.
- Teraz przekonałyście się o mojej mocy. Już za późno, waszym przeznaczeniem jest oddać Gwiezdne Ziarna i skończyć istnienie, a jednak macie wybór - mówi Galaxia.
- Chciałabym wiedzieć jaki? - pyta Czarodziejka z Urana.
- To bardzo proste. Będziecie mi służyć - odpowiada Galaxia.
Czarodziejki są zdziwione i oburzone.
- Co?! - pyta Czarodziejka z Saturna.
- Oddajcie mi moje Gwiezdne Ziarna i przyrzeknicie posłuszeństwo i wierność. W tych bransoletach jest zaklęta moja energia, dzięki nim możecie dalej żyć bez Gwiezdnych Ziaren - proponuje Galaxia pokazując bransolety.
- To jest źródło energii Galaxii - mówi Czarodziejka z Neptuna.
- Co wybieracie, posłuszeństwo, czy śmierć? - pyta Galaxia.
- Wolę umrzeć, niż ci służyć - odpowiada Czarodziejka z Plutona.
- Ona ma rację. Jak można być twoim sługą? - pyta Czarodziejka z Saturna.
- Czemu nie?! - mówi Czarodziejka z Urana.
- Uranie! - woła oburzona Czarodziejka z Plutona.
- Jeśli włożę te bransoletki, będę dalej żyć - kontynuuje Czarodziejka z Urana.
Galaxia przytakuje głową.
- Dostać się pod rządy Galaxii, to nic strasznego. Jeśli będziemy razem Neptunie, zniosę nawet demona - mówi Czarodziejka z Urana i patrzy na Czarodziejkę z Neptuna.
- Ja również - odpowiada Czarodziejka z Neptuna.
- Zwariowałyście!? - pyta Czarodziejka z Plutona.
- Zapomniałyście o naszej misji? Przyrzekłyśmy bronić naszej planety i naszej Księżniczki! - krzyczy Czarodziejka z Saturna.
- Przestań! - mówi Czarodziejka z Urana do zdziwionej Czarodziejki z Saturna.
W oczach Galaxii widać radość.
- Daj! - mówi do Galaxii Czarodziejka z Urana.
- Mądry wybór. Teraz odbiorę wasze Gwiezdne Ziarna - mówi Galaxia.
- Będziemy razem do śmierci - mówi Czarodziejka z Neptuna.
- Wiem. Do zobaczenia w piekle - odpowiada Czarodziejka z Urana.





- Uranie! Neptunie! - krzyczy Czarodziejka z Plutona. W tej chwili Galaxia odbiera Czarodziejkom ich gwiezdne ziarna. Obie padają na podłogę. Czarodziejka z Plutona i Saturna patrzą ze smutkiem na zdradę ich przyjaciółek.
- Co za piękny blask. Teraz weźcie moją energię - mówi Galaxia patrząc na Gwiezdne Ziarna czarodziejek.
Czarodziejki podnoszą ręce do góry, na ich nadgarstkach pojawiają się bransolety.
- Więc taka jest energia Galaxii - mówi z uśmiechem Czarodziejka z Neptuna.
- Jest słabsza, niż się spodziewałam - mówi Czarodziejka z Urana.

W tym momencie Galaxia kończy przekaz swojej mocy dla czarodziejek.
- Powstańcie Czarodziejko z Urana i Czarodziejko z Neptuna. Na początek odbierzcie Gwiezdne Ziarna swoim byłym koleżankom - rozkazuje Galaxia.
- Dlaczego mamy ze sobą walczyć? Zapomniałyście o godności i dumie wojowniczek? - pyta Czarodziejka z Plutona.
- Włożyły bransoletki i są mi posłuszne. Dalej, zróbcie to! Udowodnijcie swoją wierność! - mówi Galaxia.
- Dlaczego to zrobiłyście? - pyta Czarodziejka z Plutona.
- Chyba znasz odpowiedź - mówi Czarodziejka z Neptuna.
- Taki mamy sposób walki - odpowiada Czarodziejka z Urana.
W tym momencie Czarodziejka z Neptuna i Urana atakują Czarodziejkę z Plutona i Saturna.
- Dlaczego? - zadaje pytanie zaatakowana Czarodziejka z Saturna.
- Są naszymi wrogami. Nie myślałam, że do tego dojdzie. Stało się. Będziemy walczyć z wami do końca! - krzyczy Czarodziejka z Plutona.
- Na śmierć i życie - dodaje Czarodziejka z Saturna.
- Doskonale! Uwielbiam patrzeć, jak wojowniczki, które kiedyś miały wspólne cele, teraz giną w bratobójczej walce. To mi się podoba. - mówi Galaxia.
Teraz kontynuuje dalej, ale słowa wypowiada tylko w swojej głowie, tak aby nikt nie usłyszał:
- Już wiele planet dostało się pod moje rządy. Wojowniczki walczyły między sobą, wyniszczając się wzajemnie. Przyjaźń to złuda. Nikomu nie wolno ufać, tylko samemu sobie.
- Teraz oddajcie nam ... - zaczyna Czarodziejka z Urana.
- Wasze Gwiezdne Ziarna - kończy Czarodziejka z Neptuna patrząc na Czarodziejkę z Plutona i Saturna.
Czarodziejki z Urana i Neptuna atakują swoje dawne przyjaciółki. Czarodziejka z Plutona i Saturna zamykają oczy, godząc się w ten sposób ze swoim losem. Widać błysk żółtego światła...
Tymczasem w innym wymiarze Gwiezdne Czarodziejki, Czarodziejka z Księżyca i Chibi-Chibi biegną przez korytarz. Nagle Gwiezdna Czarodziejka zatrzymuje się:
- Co się dzieje? - pyta Gwiezdna Czarodziejka Walki.
- Znów zgasła jedna gwiazda - odpowiada ze smutkiem w głosie Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia.
- Kto jest ofiarą? - pyta Gwiezdna Czarodziejka Swobody.
- Oby nie Czarodziejka z Urana - mówi ze strachem w głosie Bunny.
W tej samej chwili za Czarodziejkami pojawia się oślepiające światło, otwiera się przejście do wymiaru, w którym znajduje się Galaxia i reszta czarodziejek. Cała grupa automatycznie zostaje przeniesiona na pole walki. Na podłodze siedzą umierająca Czarodziejka z Plutona i Saturna. Czarodziejka z Księżyca podbiega do nich.
- Plutonie! Saturnie! - krzyczy Usagi.
- Nie martw się Czarodziejko - odzywa się Czarodziejka z Plutona, która pozbawiona Gwiezdnego Ziarna właśnie znika.
- Proszę nie trać wiary - mówi Czarodziejka z Saturna i wraz z Czarodziejką z Plutona znikają.
- Setsuna! Hotaru! - krzyczy zrozpaczona Czarodziejka z Księżyca i wyciąga ręce w kierunku, gdzie jeszcze przed chwilą znajdowały się jej przyjaciółki. Po chwili spuszcza głowę i zanosi się płaczem.

- Czekałam na ciebie czarodziejko - to głos Galaxii. Dopiero teraz Czarodziejki zauważają stojące obok tronu Galaxii Czarodziejkę z Urana i Neptuna.
- To nieprawda! Uranie! Neptunie! Dlaczego!? - pyta załamana Czarodziejka z Księżyca.
- Co się stało? - pyta Gwiezdna Czarodziejka Swobody.
- Wszystko rozumiem, sprzedałyście swoje przyjaciółki! - krzyczy Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia.
- Nie twoja sprawa - odpowiada Czarodziejka z Urana.
- Teraz są moimi wiernymi sługami. Dalej, odbierzcie im ich Gwiezdne Ziarna! - rozkazuje Galaxia.

Czarodziejki podchodzą bliżej, aby zaatakować Bunny i Gwiezdne Czarodziejki.
- Nie! - krzyczy Czarodziejka z Księżyca.
Galaxia wybucha szyderczym śmiechem.

Koniec odcinka 197, streszczenie kolejnego za miesiąc.

Mangosia



















Sailor Moon - Sailor Stars
Produkcja: Naoko Takeuchi/Toei/Bandai/Toho/Kodansha
Dystrybucja: Toei Animation Co.Ltd./Polsat
Reżyseria: Junichi Sato
Muzyka: Takanori Arisawa, Tetsuya Komuro, Kazuo Sato







SAILOR MOON

SAILOR MOON

SAILOR MOON, czyli dywagacje pseudonaukowe natury filozoficzno-egzystencjalnej na podstawie mangi "Czarodziejka z Księżyca: Tom 2". Dyskurs pomiędzy przedstawicielem Marsa (Mr.Gato #1), wysłanniczką z Wenus (Bandmanka #2) i ufoludkiem z Układu Oriona (#3, który niestety przepadł w Czarnej Dziurze w drodze na Ziemię) odbyty w środowisku poliarchicznym.

#1: No i mamy przed sobą polską adaptację drugiego tomu "Czarodziejki z Księżyca" wydanego nakładem Japonica Polonica Fantastica. Tak to bywa na każdym zebraniu, że ktoś pierwszy musi zabrać głos. No to może dwa zdania o fabule drugiego tomu?

#2: Początek drugiego tomu to moment, kiedy to nasze Czarodziejki dowiadują się, że są już w komplecie, są "przebudzone"...

#1: Co twoim zdaniem owo "przebudzenie" oznacza? Czy to jakiś błąd w tłumaczeniu?

#2: Raczej wygląda to mi na pewną nieścisłość. Może to spowodować brak zrozumienia, szczególnie u osób nastoletnich. Raczej powinno być tutaj użyte jakieś inne słowo (przecież to adaptacja), np.: "olśnienie", czy "uświadomienie". Chodzi przecież o uświadomienie przez Lunę dziewczyn, które dotychczas tkwiły w pewnym stanie niewiedzy.

#1: Czyli masz na myśli przenośnię?

#2: Zdecydowanie tak! One się dowiadują od Luny, która jest wysłanniczką, czy też posłańcem byłego Królestwa Księżyca, że powinny zebrać się i być gotowe do walki z Ciemną Stroną, czyli Królestwem Ciemności. Jednak ich podstawowym zadaniem jest zdobycie tajemniczego Srebrnego Kryształu. Muszą też zidentyfikować Królową Księżyca i uchronić ją oraz kryształ przed wrogiem. Stanowi to w sumie temat przewodni całej tej opowieści. No i oczywiście, jak na dobry romans przystało, rozpoczyna się też wątek miłosny.

#1: Czyli mamy do czynienia z najprawdziwszą 'shojo' mangą?

#2: Dokładnie. Wątki delikatnie poruszone w pierwszym tomie zaczynają się zazębiać, chociażby początki miłosnego uczucia Bunny Tsukino z Taksido...

#1: ... z przystojnym brunetem "o łagodnych i głębokich oczach", żeby nie było wątpliwości, kto jest prawdziwym obiektem westchnień...

#2: ... który najpierw pojawia się tu jako bohater z pierwszych stron gazet. Nasza Sailor Moon zastanawia się, kim jest jej wybawca, który zawsze znajduje się w odpowiednim miejscu, o odpowiednim czasie.



#1: Ja odniosłem wrażenie, że drugi tom powstał bardziej jako swoistego rodzaju uzupełnienie wyjaśniające brakujące luki i poruszone wątki z początku historii. Rozwiewa on wątpliwości i uzupełnia wiedzę czytelników o biografie niektórych ważnych dla akcji postaci. Znajdziemy tu historię królowej Beryl czy Mamoru Chiby.

#2: Zgadza się. Pierwszy tom przyniósł ze sobą więcej pytań, niż odpowiedzi (jak to zresztą w różnego rodzaju "tasiemcach telewizyjnych" czy epopejach bywa). Ale poza wyjaśnieniami, zostaliśmy też uraczeni dodatkowym rozszerzeniem wątków, co zapewni "pożywkę" dla scenariusza na kolejne tomy. Dochodzi do takiej sytuacji, w której dziewczyny dowiadują się, że najprawdopodobniej one już kiedyś żyły i ich teraźniejsze życie jest po prostu kolejnym wcieleniem. Czyżbyśmy więc mieli tu do czynienia z reinkarnacją?

#1: W takim razie jednak znowu wróciliśmy do "przebudzenia". Krótko więc mówiąc: fabuła jest prosta i przejrzysta, jak woda mineralna w uzdrowisku w Dusznikach Zdrój. Występują tu odwieczne i stare jak świat podziały: dobro i zło, miłość i nienawiść. Przejdźmy w takim razie w inne obszary i porozmawiajmy sobie o samej adaptacji "Czarodziejki z Księżyca" na język polski. Jak ocenisz jej wartość językową jako filolog? Jakie miałaś końcowe wrażenia po "przebrnięciu" przez całość?

#2: No cóż, zgodzę się z jedną czytelniczką, która swoją opinię przysłała bezpośrednio do wydawcy i którą każdy może przeczytać w rubryce z listami. Swoją drogą, to plus dla wydawcy, że zechciał w ogóle zaprezentować słowa krytyki pod własnym adresem na swoich łamach, a nie tylko i wyłącznie superlatywy. Sama adaptacja pozostawia wiele do życzenia, oczywiście w kwestii językowej. Chodzi mi tutaj o składnię i nieadekwatność semantyczną. Żeby mnie nikt w tym momencie źle nie zrozumiał. Nie zarzucam tłumaczowi, że nie zrozumiał oryginalnego tekstu (co w wypadku Japończyka, Pana Shina Yasudy, byłoby bezsensem). Po prostu zostały w niektórych miejscach użyte niewłaściwe słowa polskie na określenie danego zjawiska. W efekcie niektóre dialogi stają się niespójne i przez to niezrozumiałe. Należałoby też wygładzić językowo samą konstrukcję zdań i dialogi występujące w mandze - taki drobny, wykończeniowy zabieg kosmetyczny. Jeśli zaś chodzi o samą składnię, to wiąże się z tym kolejna uwaga. Wiadomo, że czytelnicy "Czarodziejki z Księżyca" w przeważającej mierze rekrutują się z najmłodszej część naszego społeczeństwa. Jeżeli więc mamy wychowywać pokolenie na mangach, trzeba by było pomyśleć o doszlifowaniu strony językowej - o ten jeden zarzut mniej.

#1: Muszę się z Tobą zgodzić, gdyż odniosłem niemal identyczne wrażenie. Kiedy przerabiałem drugi tom, to wcale nie odniosłem wrażenia "gładkości" czytania poszczególnych kwestii i zdań wygłaszanych przez bohaterów. Osobiście nie lubię komiksów, przy których muszę przez cały czas przystawać. Jako przykład całkowicie przeciwstawny mogę tutaj wymienić chociażby francuską adaptację mangi "Dragon Ball", którą również i ty znasz.

#2: Rzeczywiście. Sama miałam tutaj momenty zastojów. Musiałam się cofać stronę lub dwie, żeby znowu "zaskoczyć". Ja miałam problemy, a co dopiero młody czytelnik. Nie zapominajmy, że jest to skierowane do młodych dziewczynek.

#1: Tematycznie manga wyraźnie skierowana jest głównie do dziewczyn około 13 roku życia. Wiadomo również, że mając lat 13 jest się w dużym stopniu uzależnionym od swoich rodzicieli, zwłaszcza w kwestiach finansowych. Przecież to oni dają pieniądze i jeżeli już ktoś zdecydował się na kupno "Czarodziejek", to zapewne chciałby

otrzymać w pełni profesjonalny produkt. Moim zdaniem wydawca powinien zadbać o dobre tłumaczenie, dla swojego własnego dobra zresztą, gdyż może to zniechęcić potencjalnych przyszłych kupców. Taki jest nasz kraj, że jeżeli różne dewotki i moralizatorzy nie przyczepią się w komiksach do kawałka kobiecego sutka, jeżeli nie znajdą wszechobecnej brutalności, to przyczepią się do języka. Język komiksu jest zazwyczaj językiem potocznym, a kiedy się czyta stwierdzenia takie jak: "Na razie ja nie czuję kim ona jest, ale jeśli chcesz to ja ją sprawdzę", to od razu wyczuwa się, że coś jest nie w porządku z takim zdaniem, że nie jest to składnia naturalna dla języka polskiego - zbyt dużo na przykład jest w tych zdaniach zaimków.

#2: Językowo - już abstrahując od składni - składnia języka polskiego raczej eliminuje nadmiar zaimków osobowych, gdyż wystarcza nam deklinacja.

#1: Może ktoś uznać, że jest to czepianie się, ale jest to czepianie się w bardzo słusznej sprawie, gdyż chodzi nam o to, żeby był to bardziej naturalny język. Jesteśmy w tej chwili w przededniu trzeciego tomu (a w chwili kiedy się ten numer "Kawaii" ukaże na rynku, to powinniście go już mieć w rękach) i mam szczerą nadzieję, że ta kwestia rozpłynie się w niebycie. Ale też obiektywnie trzeba zauważyć, że widać postęp w stosunku do tomu pierwszego, gdzie było znacznie więcej lapsusów językowych. Teraz jednak są one, mimo iż w mniejszej liczbie, bardziej widoczne, gdyż w pierwszym tomie było znacznie więcej humoru, który tuszował te braki językowe.

#2: Za to, musze przyznać, podobała mi się adaptacja wszelkich onomatopei, to oddanie wszelkich trzasków i puków, które czasami bez odpowiedniego przełożenia na język polski wywołują śmieszność u czytelnika.

#1: Odejdźmy jednak od kwestii adaptacyjnych, gdzie jeszcze zostało trochę do zrobienia dla polskiego wydawcy. Co sądzisz o stronie technicznej tego komiksu, na przykład o rysunkach pani Naoko Takeuchi?

#2: Jeśli miałabym oceniać, to powiedziałabym, że rysunki są bardzo romantyczne. Kreska jest śliczna, bardzo dziewczęca. Ja na przykład, jako dziewczyna, czuję jakąś bliskość tych rysunków. Od razu widać, że rysunki nie są ostre, raczej miękkie - niemal aksamitne. Tam gdzie powinno być romantycznie - jest romantycznie, a tam gdzie powinno być dynamicznie - jest dynamicznie, chociaż akurat ten tom jest ogólnie mało dynamiczny. Statyka i wszechobecna retrospekcja przeważa w drugim tomie "Czarodziejki".

#1: No tak - lekkość kreski, to pierwsza myśl jaka przyszła mi do głowy, kiedy to pierwszy raz zobaczyłem rysunki w mandze Naoko Takeuchi. Rysunki są bardzo delikatne, a całość wygląda niemal jak ołówkowy szkic, co podkreślają nawet użyte ze smakiem rastry, które niemal niezauważalnie przechodzą z jednego rysunku na drugi. Czasem ma się wrażenie "przeźroczystości": rysunki płynnie przeplatają się z "chmurkami dialogowymi". Po prostu wyczuwalna jest tu ręka kobiety, a całość tworzy bardzo romantyczną atmosferę.

#2: Tak jak dialogi stanowiły czasem barierę (problemy z "gładkością" czytania), tak rysunki i kadrowanie są tutaj prześliczne.

#1: Czy nie nazwałabyś tych rysunków - "uwodzeniem"?

#2: Tak! (śmiech) W dodatku my - ród kobiecy - jesteśmy nimi oczarowane. Ale poważnie mówiąc - ogląda się "Czarodziejkę z Księżyca" bardzo gładko.

#1: Mnie to przypomina czasami pisemka młodzieżowe dla dorastających dziewcząt. Forma tej mangi jest bardzo sympatyczna, niemal jak pamiętnik. Powoduje to jakieś przywiązanie emocjonalne. Chodzi mi o notowanie przez autorkę swoich uwag na marginesie (ot, chociażby o tym, że jej przyjaciel właśnie przysłał jej kwiaty), czy rysowanie serduszek, kwiatuszków poza ramkami.

#2: No tak, wszystkie te dodatki na marginesie są typowo dziewczęce. Każdy kolejny rozdział rozpoczyna się podziękowaniami, uwagami natury osobistej, chociażby wtedy, kiedy opowiada o swoim wyjeździe nad morze. W tym momencie autorka burzy wszelkie bariery u swoich czytelników. Wpływ emocjonalny jest tu niezaprzeczalny.

#1: Ja bym posunął się nawet dalej, że jest to celowe i rozmyślne posługiwanie się przez Naoko Takeuchi zabiegami natury socjotechnicznej, które miały oddziaływać na grupę najmłodszych dziewcząt. Najłatwiej jest oddziaływać na czytelników, poprzez stworzenie bohaterów z którymi mogliby się oni utożsamiać. Doskonałym tego przykładem jest nieśmiertelny "Gatchaman", gdzie została stworzona pełna galeria bohaterów: od dużego żarłoka, przez księżniczkę, aż do małego bajtla. Tak samo w "Czarodziejce" jest cały wachlarz bohaterów, których nie sposób nie pokochać. Mimo iż jest to manga stworzona dla dziewcząt, to muszę przyznać, że do redakcji "Kawaii" nadchodzi zawsze całkiem pokaźny pakiet listów od męskich fanów tej opowieści. Tak więc jest to ewidentny zabieg socjotechniczny żeby oddziaływać metodą emocjonalną, na te części psychiki młodego człowieka, które są słabo albo wcale kontrolowane przez świadomość. Wpływa się na czytelników, którzy znajdują się w okresie burzy hormonów: bohaterowie komiksu dorastają razem z fanami, przez co ci ostatni czują szczególny związek uczuciowy razem z nimi. Do tego dochodzi sam format mangi, który jest mały, kieszonkowy i bardzo poręczny. Można ją czytać dosłownie wszędzie, a ja sam - z braku innej możliwości i czasu - przerobiłem ją na zajęciach na uczelni, czytając ten komiks pod ławką. "Czarodziejka z Księżyca" jest stuprocentowym strzałem w dziesiątkę, wprost w gusta trzynastoletnich dziewcząt. No cóż, marzeniami handluje się już od dawna i nawet uczucia stały się towarem komercyjnym.

#2: Ponadto dziewczyny ukazane są z wszystkimi swoimi zaletami i wadami. One nie są idealne: Bunny płacze i panikuje w sytuacjach ekstremalnych... Potrafimy się z tymi bohaterkami utożsamiać, mają one realistyczną osobowość. Są tu powielane pewne schematy, ale są one wykorzystane w sposób bardzo finezyjny i łagodny.

#1: Jednego jestem pewien. Kolejny, trzeci tom "Czarodziejki z Księżyca" zagości w mojej biblioteczce z komiksami, ale póki co, wolę poczytać "Dragon Ball'a". Sayonara.

Bandmanka & Mr.Gato









Tytuł: Czarodziejka z Księżyca: Tom 2
Autor: Naoko Takeuchi
Wydawca: Kodansha Ltd./Japonica Polonica Fantastica
Wersja: polska
Ilość stron: 194 strony
Cena: 7.90 zł

SŁOWNICZEK

SŁOWNICZEK

KOLORY

Akai - czerwony
Aoi - niebieski (właściwie: niebiesko-zielony, czasem zielony); midori - zielony
Kiiroi - żółty
Kuroi - czarny
Orenji (z ang. orange) - pomarańczowy
Shiroi - biały

PODSTAWOWE CZASOWNIKI

(w wersji grzecznej - neutralnej / wersja podstawowa w nawiasie)

Hatarakimasu - pracować (hataraku)
Ikimasu -jechać, iść (iku)
Kaimasu - kupować (kau)
Kakimasu - pisać (kaku)
Katte imasu - mieć (w domu) i chować zwierzęta
Kimasu - przychodzić, przybywać (kuru)
Machimasu - czekać, oczekiwać (matsu)
Narimasu - stać się (naru)
Nomimasu - pić (nomu)
Okurimasu - ofiarować, wysłać (okuru)
Omoimasu - myśleć (omou)
Shimasu - robić (suru)
Shinimasu - umierać (shinu)
Tabemasu - jeść (taberu)
Yomimasu - czytać (yomu)

PODSTAWOWE SŁOWA

Basu - (z ang. bus) autobus
Depato - (z ang. department) supersam, dom towarowy
Dobutsu - zwierzęta
Hito - człowiek / osoba
Hon - książka
Honya - księgarnia
Ie - dom
Inu - pies
Kaimono - zakupy
Ki - drzewo
Kohii - (z ang. coffee) kawa
Kuruma - samochód „wóz", auto (samochód - jidosha)
Kutsu - but
Mise - sk1ep
Mizu - woda
Mono - rzecz
Neko - kot
Niku - mięso
Ringo - jabłko
Ryori - potrawa, jedzenie
Ryoriya - „knajpa", restauracja, kucharz
Sakana - ryba
Sashimi - potrawa z surowej ryby
Tegami - list
Terebi - (z ang. televi-sion) telewizor
Tori - ptak
Uma - koń
Ushi - krowa, byk

PRZYMIOTNIKI

Atsui - ciepły
Hayai - szybki
Kanashii - smutny
Mazui - zły (np. gust), niesmaczny
Muzukashii - trudny
Oishii - dobry (gust), smaczny
Omoshiroi - interesujący , ciekawy
Osoi - wolny (antonim: szybki) , późny
Samui - zimny (o powietrzu, pogodzie); tsumetai - zimny w dotyku
Sugoi - świetny, fajny
Takai - drogi, ew. wysoki
Ureshii - wesoły, radosny, zadowolony
Yasashii - miły, łatwy, dobry (dla kogoś)
Yasui - tani

PRZYSŁÓWKI

Asa - rano
Ashita - jutro
Asoko - tam (tam dalej)
Demo - ale, lecz
Gogo - po południu
Ima - teraz
Kino - wczoraj
Koko - tutaj (przy mówiącym)
Konban - dziś wieczorem
Kyo - dzisiaj
Soko - tam (przy słuchającym)
Soshite - później, więc, w związku z tym
Yoru - wieczorem, nocą, wieczór

ZAIMKI OSOBOWE

Anata - ty
Anata-tachi - wy (właściwie: anatagata)
Kanojo - ona
Kanojo-tachi - one
Kare - on
Karera - oni
Watashi -ja
Watashi-tachi - my

ZAIMKI PYTAJĄCE

Dare - kto?
Doko - gdzie?
Doshite - dlaczego?, jak?
Nani - co?
Naze - dlaczego?

ZŁOŻENIA

Kirai desu - nie lubić / nie kochać
Motte imasu - posiadać i mieć
Shitte imasu - znać / wiedzieć / umieć
Suki desu - lubić / kochać
Sunde imasu - mieszkać

ZWROTY I WYRAŻENIA

Arigato - dziękuję
Arimasu - jest, znajduje się (do rzeczy i przedmiotów)
Desu - to jest (Tom desu - jestem Tom. Kare wa Tom desu - to jest Tom)
Gomennasai - przepraszam
Hai - tak
Hajimemashite - miło mi (gdy się przedstawiam)
Iie - nie
Imasu - jest, znajduje się (o istotach żywych)
Konnichi-wa - dzień dobry
Onegai shimasu - proszę (ja o coś)
Sayonara - do widzenia
Sumimasen - przepraszam (grzecznie)
Wakarimasu - rozumiem
Watashi-no namae wa Tom desu - nazywam się Tom, właściwie: mam na imię Tom)

Opracowanie: Agnieszka Plaur
Witold Nowakowski

TO WSZYSTKO NIE WYGLĄDA ZBYT CIEKAWIE. MÓJ OJCZYM ZOSTAŁ ZAMORDOWANY PRZEZ LUDZI, KTÓRZY CHCIELI OKRAŚĆ GO Z JEGO WŁASNEGO PROJEKTU... OSIEDLE SILVER EYE MIAŁO BYĆ UKORONOWANIEM WSZYSTKICH JEGO ARCHITEKTONICZNYCH PRZEDSIĘWZIĘĆ...

DZIĘKI DOKUMENTOM, KTÓRE ODNALAZŁAM W JEGO MIESZKANIU, ZNAM NAZWISKO MORDERCY...

...A CO NAJGORSZE, PODEJRZEWAM, ŻE ON WIE, ŻE JA I AEDA MAMY U SIEBIE OBCIĄŻAJĄCE GO PAPIERY. NA JEGO MIEJSCU DOKONAŁABYM WSZYSTKIEGO, BY JE ODZYSKAĆ... MOŻE AEDA MA RACJĘ? MOŻE NIE NALEŻY DŁUŻEJ ZWLEKAĆ Z PÓJŚCIEM NA POLICJĘ? NIE, ZROBIĘ TO, CO JUŻ POSTANOWIŁAM.

SILVER EYE

ODCINEK 7

TEKST I RYSUNKI PIOTR KOWALSKI

OCH! CO TAM SIĘ DZIEJE?

STÓJ, FRAJERZE!

DAJCIE MI PRZEJŚĆ. NIC WAM NIE ZROBIŁEM.

CHYBA SIĘ NIE POPŁACZESZ, PRZYSTOJNIACZKU?

JEST JUŻ PÓŹNO. PROSZĘ, DAJCIE MI PRZEJŚĆ.

A CO ZROBISZ? ZAWOŁASZ MAMUSIĘ? DAWAJ KASĘ, TO MOŻE DOJDZIESZ DO DOMU, JAK NIE DASZ, TO GLEBA, SYNU.

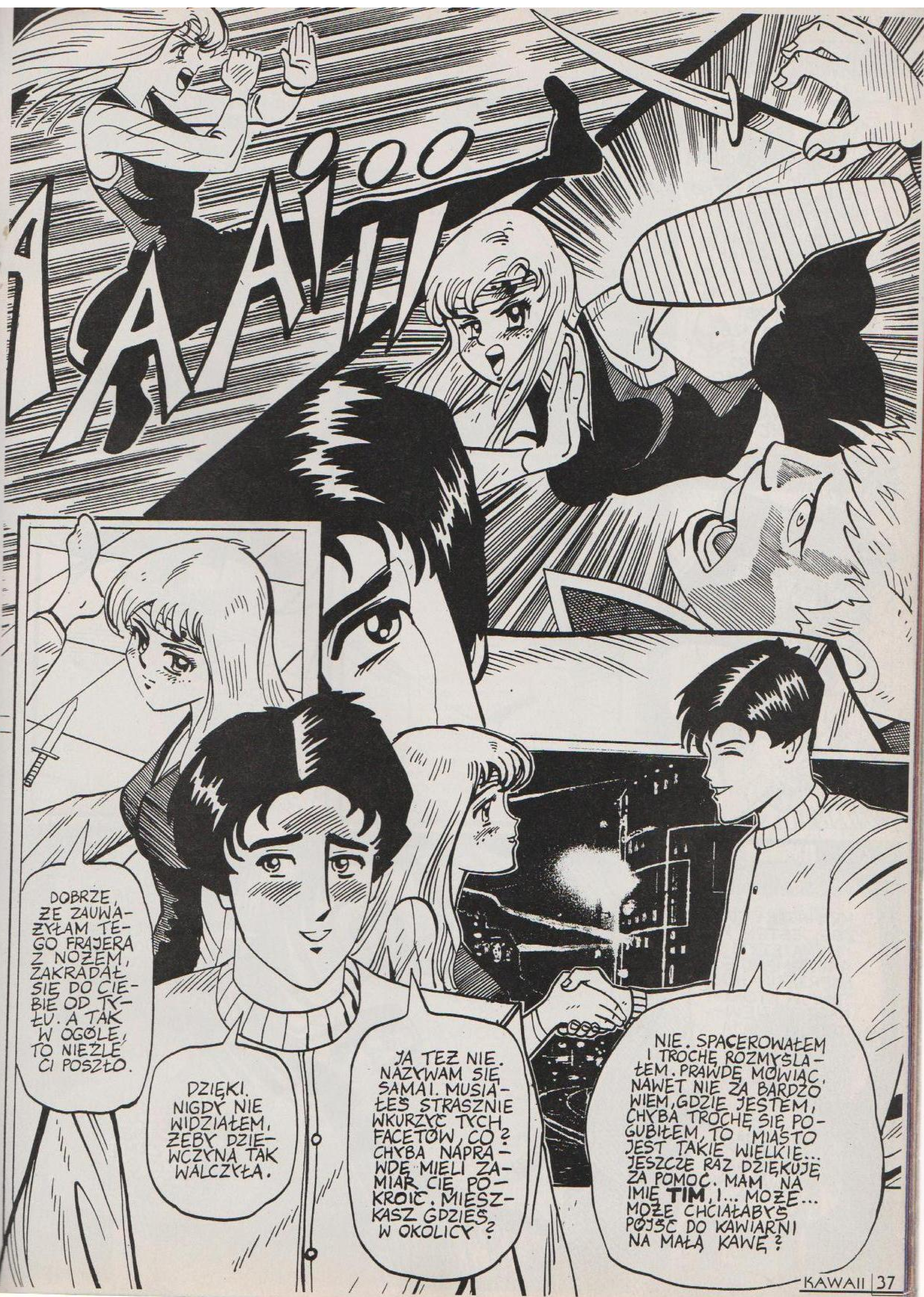
DOBRA, JAK CHCECIE.

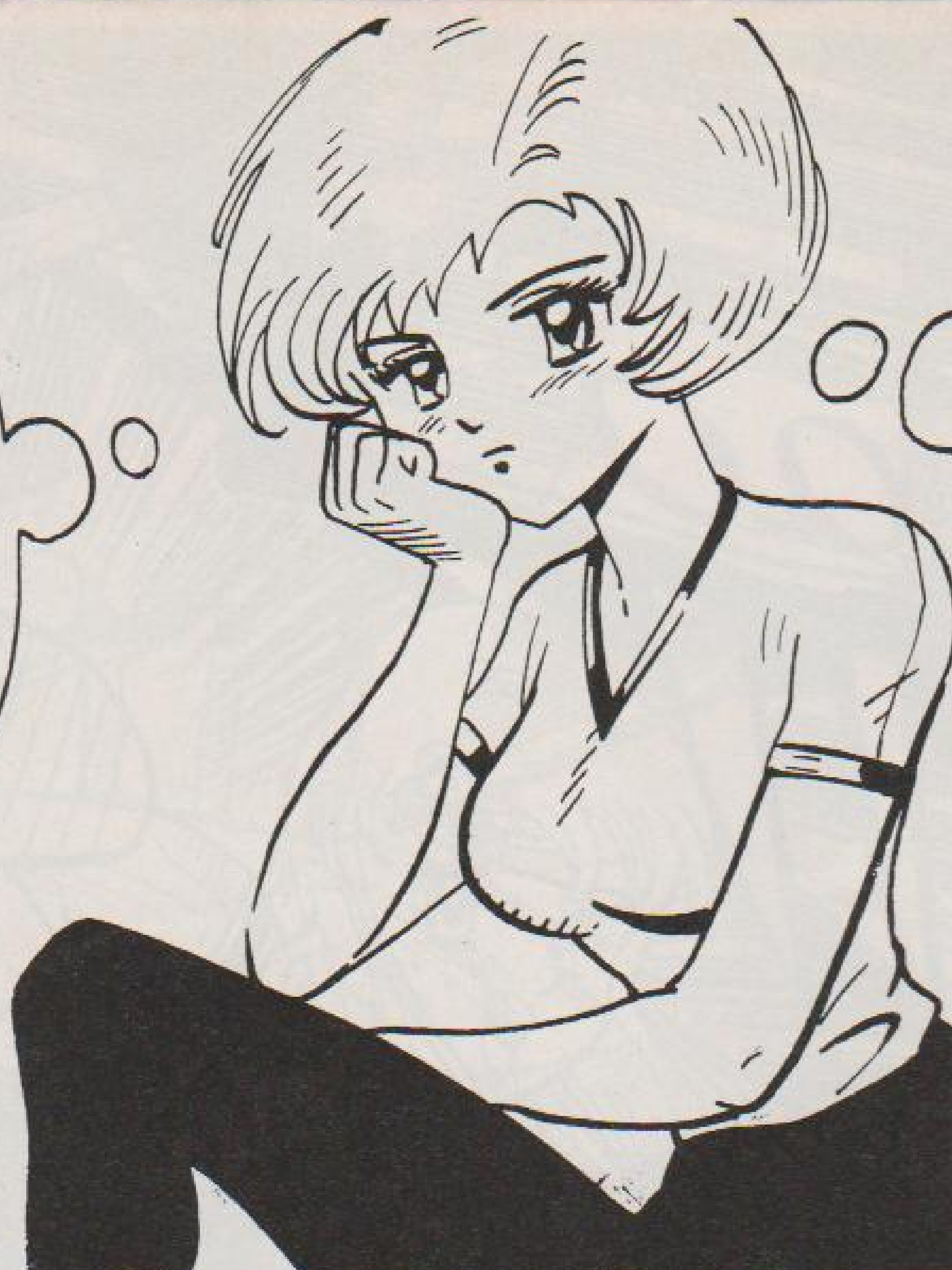
DOTĄD BYŁEM UPRZEJMY.

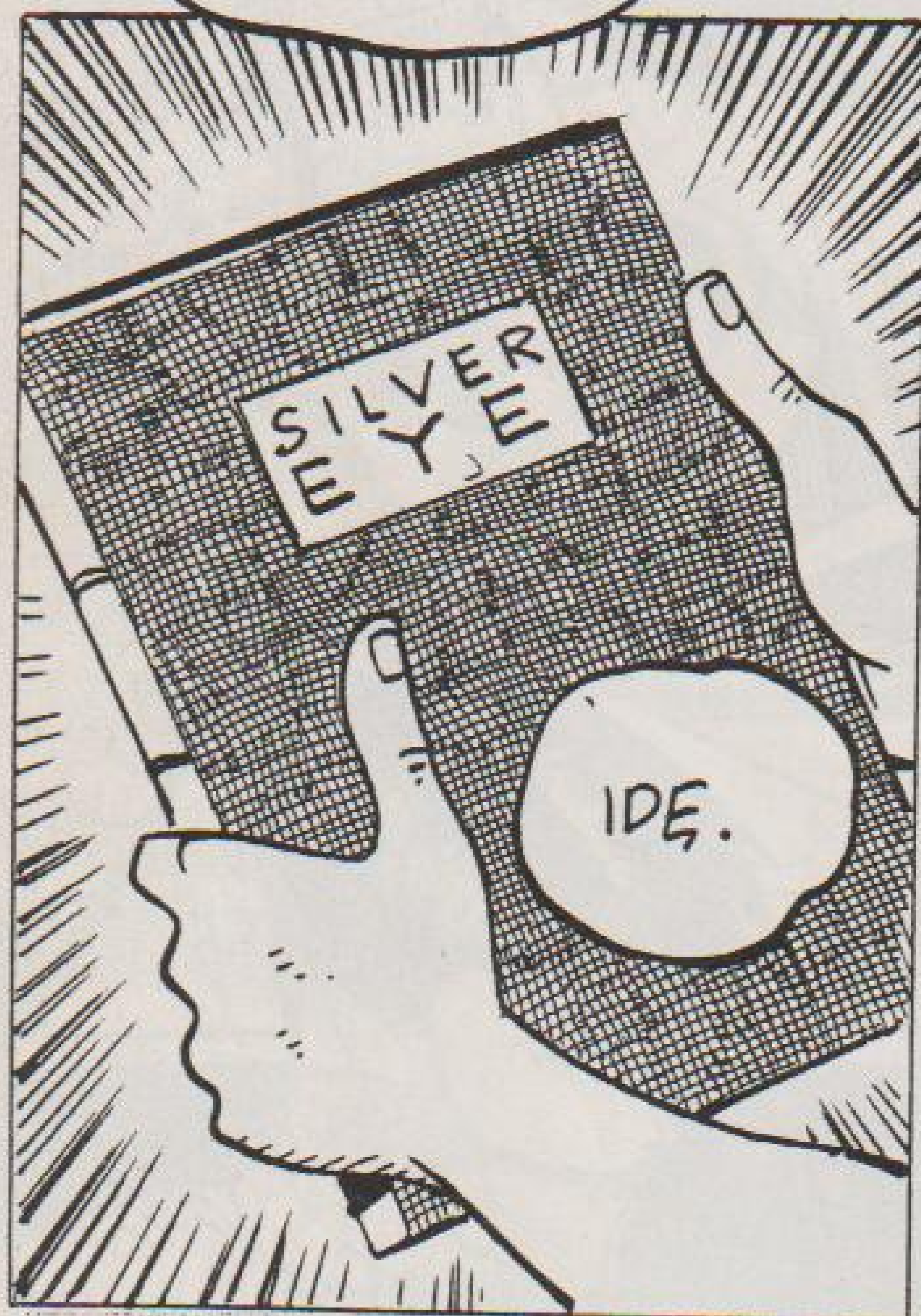
YAAHHH!

?

UWAŻAJ, Z TYŁU!

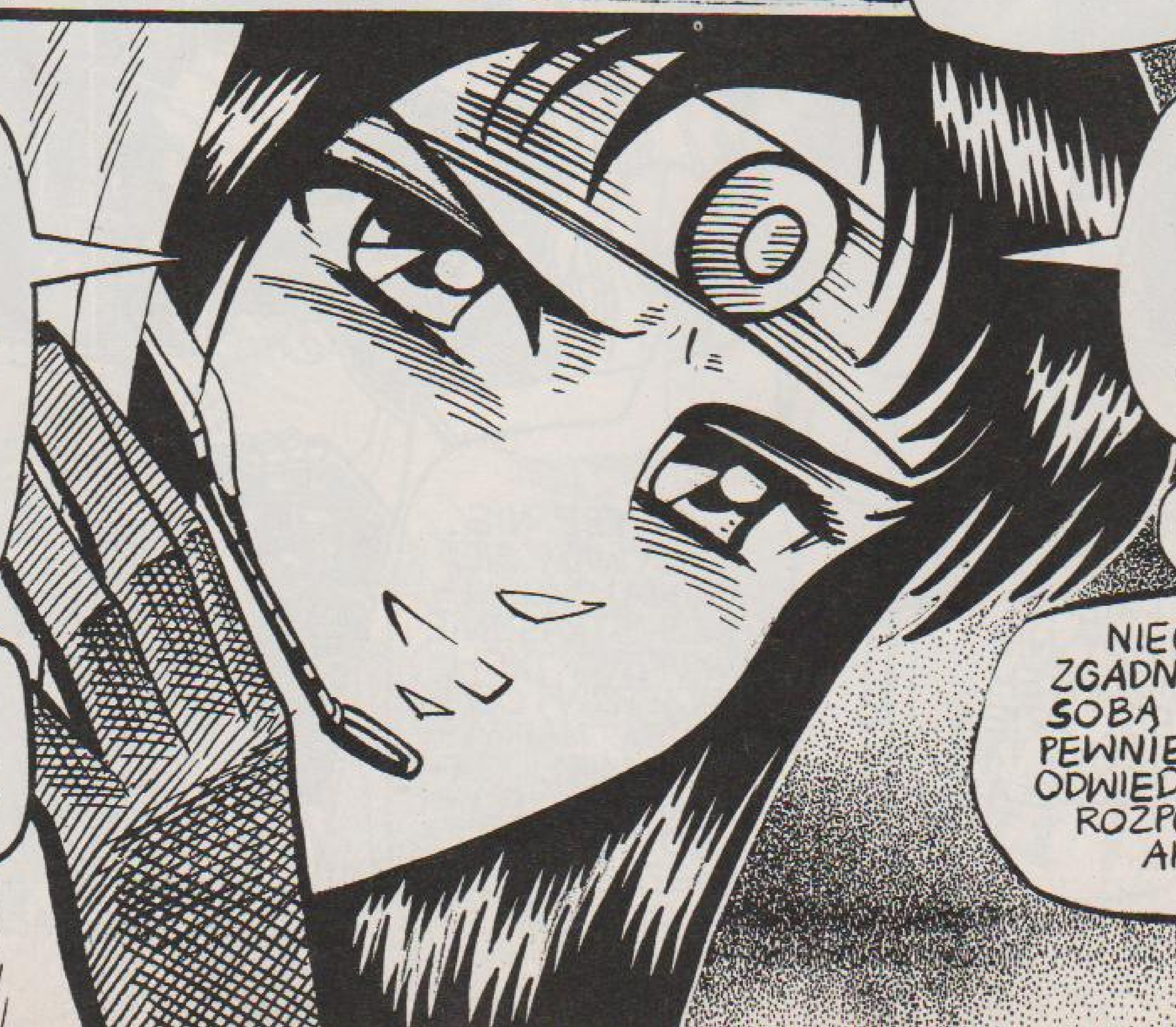

DOBRZE, ŻE ZAUWAŻYŁAM TEGO FRAJERA Z NOŻEM, ZAKRADAŁ SIĘ DO CIEBIE OD TYŁU. A TAK W OGÓLE, TO NIEŹLE CI POSZŁO.
DZIĘKI. NIGDY NIE WIDZIAŁEM, ŻEBY DZIEWCZYNA TAK WALCZYŁA.
JA TEŻ NIE. NAZYWAM SIĘ SAMAI. MUSIAŁEŚ STRASZNIE WKURZYĆ TYCH FACETÓW, CO? CHYBA NAPRAWDĘ MIELI ZAMIAR CIĘ POKROIĆ. MIESZKASZ GDZIEŚ W OKOLICY?
NIE. SPACEROWAŁEM I TROCHĘ ROZMYŚLAŁEM. PRAWDĘ MÓWIĄC, NAWET NIE ZA BARDZO WIEM, GDZIE JESTEM, CHYBA TROCHĘ SIĘ POGUBIŁEM, TO MIASTO JEST TAKIE WIELKIE... JESZCZE RAZ DZIĘKUJĘ ZA POMOC. MAM NA IMIĘ **TIM**, I... MOŻE... MOŻE CHCIAŁABYŚ POJŚĆ DO KAWIARNI NA MAŁĄ KAWĘ?


TYMCZASEM AEDA ROZMYŚLA W POKOJU HOTELOWYM.
NIGDY SIĘ JESZCZE TAK NIE POKŁÓCIŁAM Z SAMAI... ONA MYŚLI, ŻE WSZYSTKO WIE NAJLEPIEJ, ALE ZACHOWUJE SIĘ JAK ROZBRYKANY DZIECIAK.
FAKT, JEST ODWAŻNA, ALE CO Z TEGO? PO CO PAKOWAĆ SIĘ W KŁOPOTY? JUŻ RAZ PRÓBOWALI JĄ ZABIĆ...
NIE POZWOLĘ, BY SAMAI PRZEZ SWOJE GŁUPIE POMYSŁY NARAŻAŁA NAS NA NIEBEZPIECZEŃSTWO. TE DOKUMENTY TO PRAWDZIWA BOMBA ZEGAROWA. JEŚLI TEN MR. SINGER DOWIE SIĘ, ŻE JE MAMY... MOŻE JUŻ WIE?
TRZEBA TO ZGŁOSIĆ KOMISARZOWI, A NIE BAWIĆ SIĘ W DEDEKTYWÓW.


SILVER EYE
IDĘ.


IDĘ NA POLICJĘ.


DOKUMENTY MUSZĄ TRAFIĆ WE WŁAŚCIWE RĘCE. WTEDY MORDERCY MOJEGO OJCA ZOSTANĄ UKARANI.


MR. SINGER? TU ZOE. JESTEM W WYNAJĘTYM APARTAMENCIE, NAPRZECIW HOTELU, W KTÓRYM NASZE DZIEWCZYNKI MAJĄ PRZYTULNY POKOIK.
TO ZNAKOMITY PUNKT OBSERWACYJNY.
JEDNA POSZŁA NA SPACEREK, DRUGA TEŻ SZYKUJE SIĘ DO WYJŚCIA.
OCH!
NIECH PAN ZGADNIE, CO ZE SOBĄ ZABIERA. PEWNIE ZAMIERZA ODWIEDZIĆ GLINY. ROZPOCZYNAM AKCJĘ.

Onomatopeje - część 2

Onomatopeje opisujące pogodę.

Japonia leży w regionie o dużej wilgotności powietrza i częstych opadach deszczu. Zima jest dosyć łagodna, ale śnieg jest tam jak najbardziej znany (Zimowe Igrzyska Olimpijskie o czymś świadczą). Dlatego jeśli chodzi o zjawiska przyrodnicze, nie można powiedzieć, że jest to kraj monotonny.

Śnieg

Wydawać by się mogło, że śnieg nie wydaje żadnego dźwięku podczas padania. Otóż... nie wydaje. W języku japońskim jednak, aby zaznaczyć padanie śniegu, używa się onomatopei shinshin. Tu przypomina mi się pewna manga o dzieciach niesłyszących. Główny bohater, chłopiec niesłyszący od urodzenia bardzo lubił czytać. Zwłaszcza interesowała go manga. Były tam rysunki, a w nich onomatopeje - dźwięki przedstawione za pomocą liter. On nigdy nie słyszał żadnego dźwięku, więc tym bardziej go to pociągało. Czytając mangę, chociaż tylko na papierze, stykał się z dźwiękami. Znał język migowy i tak też porozumiewał się z matką. Któregoś dnia zauważył, że za oknem zaczął padać śnieg. Szybko pobiegł do matki, aby ją o tym poinformować: „Mamo, śnieg pada!". Matka dopiero wtedy zauważyła śnieg: „O, rzeczywiście". Syn, widząc reakcję matki, bardzo się zdenerwował: „Jak to? Nie zauważyłaś, że śnieg pada? Przecież nie jesteś głucha tak jak ja! Musiałaś słyszeć. Musiałaś słyszeć, jak śnieg padał shinshin." Nie wiedział, bo nie mógł wiedzieć, że śnieg pada nie wydając żadnego dźwięku. Matka jeszcze długo potem płakała... (Treść mangi Yamamoto Osamu: „Donguri-no ie")

Wiatr

Normalnie wiatr wieje hyuhyu. Silny wiatr to zazwyczaj byubyu. (Onomatopeje w języku japońskim często zachowują się w ten sposób: onomatopeja rozpoczynająca się od: h, k, s lub t posiada swoją „mocniejszą", udźwięcznioną wersję w postaci odpowiednio: b, g, z, d; i tak też jest w przypadku wiatru). Są jednak i inne rodzaje wiatru. Jest na przykład spokojny wiatr: soyosoyo - taki, który lekko porusza liście. Silny sztorm lub huragan przedstawiany jest za pomocą onomatopei googoo.

Deszcz

Deszcz w Japonii też pada na kilka sposobów: najpierw lekko kropi (potsupotsu, ale może też być potsun potsun), potem pada, ale jeszcze dość łagodnie (shitoshito), aż w końcu pojawia się prawdziwa ulewa (zaazaa). Tego typu onomatopeje są szczególnie często używane, gdy akcja mangi rozgrywa się podczas japońskiej pory deszczowej (tsuyu - zaczyna się mniej więcej w czerwcu i trwa około miesiąca).

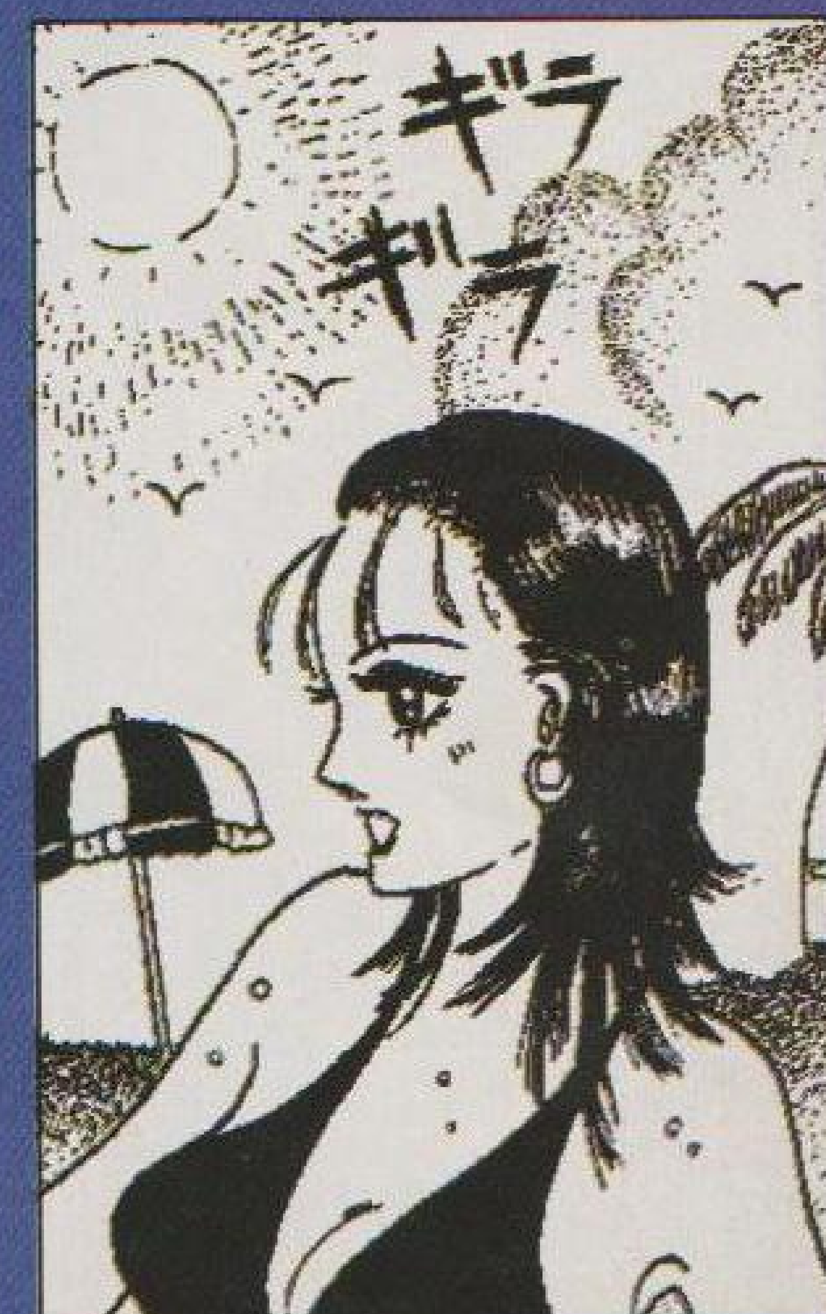
Słoneczna pogoda

Po niezbyt przyjemnej pogodzie musi w końcu się rozchmurzyć. Pojawiło się słońce i jest bardzo ciepło. No właśnie. Czy taka sytuacja też może być opisana za pomocą onomatopei? Ależ tak! (Trudno w to uwierzyć, ale w języku japońskim chyba wszystko można wyrazić przy ich pomocy). Słoneczna, bardzo ładna pogoda to sansan. Jednak kiedy ładna pogoda zaczyna być zbyt ładna i staje się upalnie, oddaje się ten stan za pomocą giragira. Ech, nie ma to jak ładna pogoda. Ale my musimy niestety jeszcze trochę poczekać...

Tekst i rysunki: KEI, Naomi Itoh

















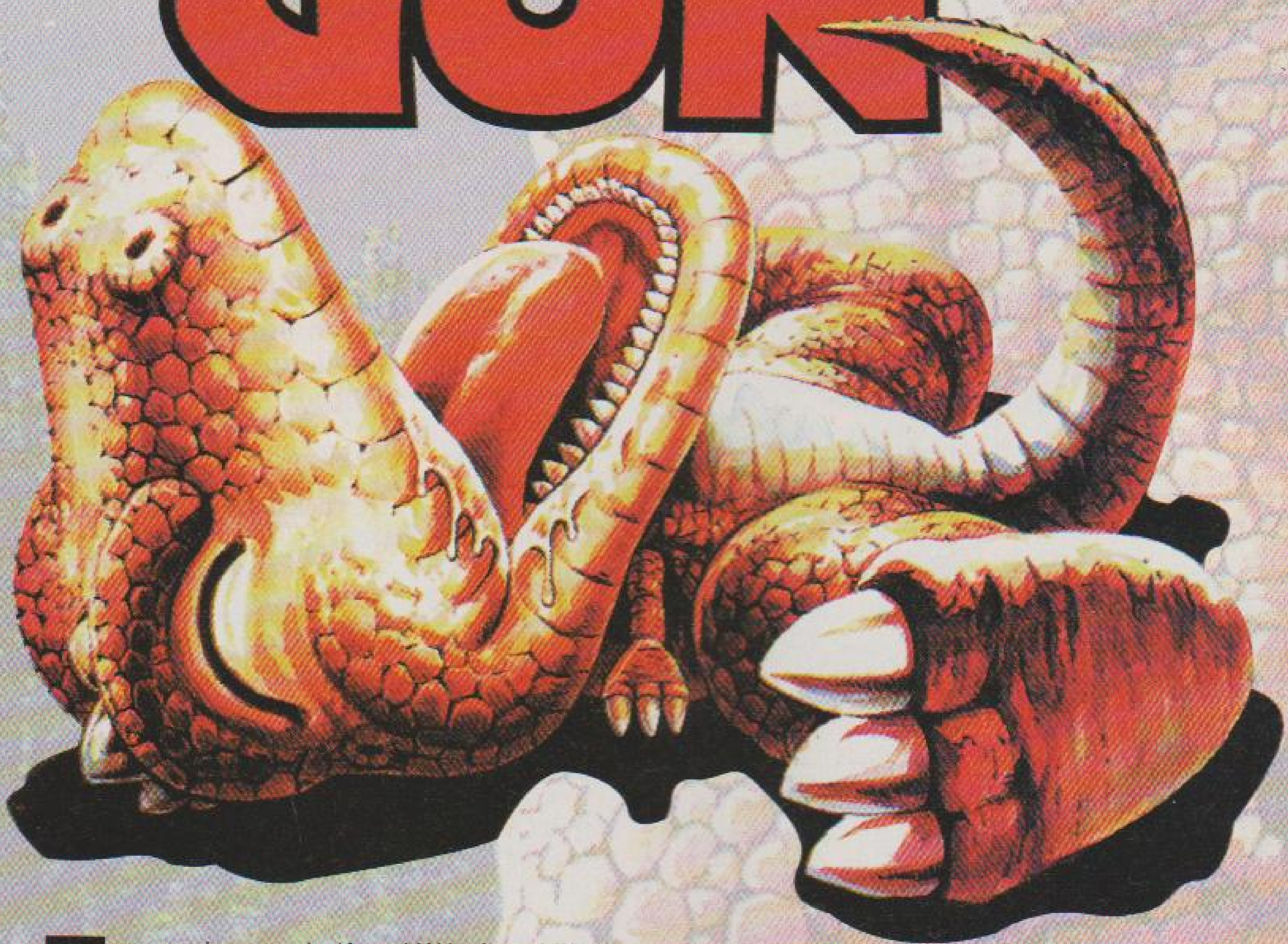








GON



Zacznę od wyznania (A, co! W końcu zbliżają się Walentynki!). Walt Disney obrzydził mi filmy fabularne ze zwierzątkami na całe życie (mnie też - dop. Jedi). Do wściekłości i bezsilnej frustracji doprowadzał mnie mój pies, który za żadne skarby nie chciał ratować wpadających pod pociągi staruszek, nosić gazet i wyłapywać wszystkich podejrzanych meneli z okolicy. Dochodziło do tego, że słuchał się wszystkich przyszywanych znajomych z parafii, rzecz jasna prócz mnie. A przecież co niedzielę widziałem w czarno-białej telewizji (jeśli był prąd, co w tamtych czasach nie było takie oczywiste), jak wszystkie psy - ba (!), wszystkie zwierzęta - z familijnych filmów Walta Disneya robiły to niemal bez przerwy. W lekturach szkolnych psy jeździły koleją, a w piątki w telewizorni pies Pan Kracy gadał jak najęty, aby na sam koniec pójść na placki Pankracki do Babci Sąsiadki. Niestety. Mój pies w swojej złośliwości nie chciał się nawet odezwać w Wigilię Bożego Narodzenia.

Dobra, teraz powiem, o co mi biega - bez kręcenia i motania. Otóż przeważnie wszelkie produkcje fabularne z Ameryki (choć nie tylko) z udziałem zwierzątek są strasznie pretensjonalne. Walt Disney (chodzi mi o wytwórnię, nie o człowieka) nigdy nie mógł się wyplątać z zaczarowanego kręgu schematów, uproszczeń i uczłowieczania zwierząt. O ile w filmach animowanych nie mam nic "na przeciwko" personifikacjom (że przypomnę świetne animacje: "Sherlock Holmes" Hayao Miyazakiego z psami w roli głównej, czy zabójczego "Kota Fritza" pełnego hipisowskich klimatów, odjazdowych kolaży i obleśnego humoru), to filmy typu "live" z udziałem ekipy "zwierzęco-ludzkiej" jakoś niespecjalnie przemawiały do mnie. Nie, nie jestem chory na znieczulicę. Jestem zwyczajnym, porządnym człowiekiem - po prostu zwierzęta w takich filmach były obrzydliwie słodkie i przyjemne aż do bólu! Tej słodyczy było tak dużo, że w końcu moja przygoda ze "Zwierzęcym Kinem Familijnym" skończyła się w muszli klozetowej. Żołądek nie wytrzymał nadmiaru słodyczy. Pomyślałem sobie wtedy, że już nigdy nie znajdę historii z udziałem zwierząt (nie uczłowieczonych), która mnie zainteresuje, a już tym bardziej rozbawi. Że już do końca życia będę zmuszony przeżywać swoje przygody ze słonikiem Dumbo - cieszyć się kiedy mu się układa, płakać kiedy parszywi "•li" chcą mu zrobić krzywdę (jak w slapstickowej komedii "1941" Stevena Spielberga, gdzie generał siedzący w kinie przeżywał po raz setny przygody Dumbo).

No i przyszedł rok 1992. W dalekiej Japonii na ekranach kin zagościł doskonale znany również w Polsce obraz wywołanego już do tablicy Spielberga "Jurassic Park". Zarobił coś około 8,3 miliarda jenów i niemal przy okazji zasiał w głowie niejakiego Tanaki świetny w swojej prostocie pomysł - manga z dinozaurem jako głównym bohaterem!

DINOZAUR GON JUŻ SIĘ ZBLIŻA!

W ten to sposób w 1992 roku w tygodniku "Morning" ukazał się prolog bez dialogowej mangi pod tytułem "Gon". Tytułowy Gon to mały, skarłowaciały tyranozaur wykreowany przez Masashi Tanakę, który dziwnym zbiegiem okoliczności budzi się w naszym tysiącleciu (dinozaur, nie Tanaka).

Gon to istota, której nie sposób nie pokochać od pierwszego wejrzenia (czy już mówiłem, że zbliżają się Walentynki?). Nasz tyranozaur jest niemal odbiciem lustrzanym mojego faworyta - Kota Garfielda. Lubi dużo jeść i "opowiada się za kinetycznie-pasywnym stylem życia". Kiedy śpi wygląda tak potulnie, słodko i niewinnie (zwłaszcza, że się podczas snu bardzo ślini), że większość dzieciarni natychmiast zabrałby go do domu i zaczęła namawiać swoich rodzicieli na kolejnego "misia-przytulankę". Jednak każdy, kto by tak postąpił, popełniłby największy błąd w swoim życiu. Gon to najbardziej wredna, parszywa i złośliwa istota jaką stworzyła w swej próżności Matka Natura. Dodatkowo jest on największym twardzielem, przy którym Chuck Norris i Roman Bratny (razem wzięci) to ciepłe kluchy. Skóra naszego milusińskiego to niemal niezniszczalny pancerz, na kt-

rym niejeden już drapieżnik w swej nieświadomości połamał sobie wszystkie siekacze. Gon najstraszniejszy bywa dopiero, kiedy się naprawdę wkurzy. To właśnie on był słynnym protoplastą ciosu głową, zwanego "barankiem". Gon to po prostu champion!

MANGA (?!).

"Gon" to nietypowa manga. Gdyby nie autor, nigdy bym nie uwierzył, że taka rzecz wyszła spod ręki Japończyka. Właściwie jedyną płaszczyzną wspólną, łączącą "Gona" z tradycyjną mangą, jest jego format (gruby 144 stronicowy tomik) i czarno-białe strony z charakterystycznym wstępem wykonanym akwarelami.

"Gon" nie trzyma też żadnej linii fabularnej i nie tworzy legendy rozrośniętej do niebotycznych rozmiarów, tak typowych dla gatunku fantasy lub 'soap operas'. Tutaj nieznajomość któregoś z podrozdziałów nie spowoduje Twojej frustracji. Tom pierwszy stanowi luźny zlepek historyjek toczących się w różnych zakątkach świata: od Gór Skalistych w Ameryce Północnej, do sawanny w Afryce Centralnej. Gon, który właśnie obchodzi skromny jubileusz z jedną świeczką na torciku urodzinowym (ale bez kinderbalu), uczy się więc zdobywać pożywienie, bezczelnie okradając sześć razy wyższego od siebie misia. Ujeżdża też lwa (dosłownie!), którego zmusza do szaleńczej pogoni za antylopą Gnu. Później pokazuje bobrom w lesie, jak ma wyglądać porządny kopczyk (a że zatapia przy tym las, to już inna bajka) i wreszcie przechodzi przyspieszony kurs latania u orłów, mimo braku skrzydeł. Ten komiks to idealne połączenie komedii i walorów edukacyjnych, z którego to wytwórnia Walta Disneya powinna uczynić podręcznik dla swoich scenarzystów. Proporcja każdego z tych elementów jest idealnie wyważona, co - przy świetnym warsztacie technicznym rysownika Tanaki - dało wyśmienity efekt.

ATLAS ZWIERZĄT.

"Gon" jest właściwie ukrytym za podwójną gardą atlasem zwierząt. Dzięki niemu młodzi czytelnicy dowiedzą się jak wyglądają dzikie zwierzęta, poznają ich zwyczaje (np. polowanie lwa na antylopy). Dzięki rysunkom wykonanym niemal z fotorealistyczną dokładnością i szalonym wręcz rozmachem (przy których rysunki z wydanych w Polsce albumów poświęconych wyłącznie zwierzętom to czysta amatorszczyzna), ujrzysz w akcji niedźwiedzie północnoamerykańskie, pstrągi, zebry i hieny z Afryki, bobry, czy dzięcioły. Każdy rozdział kończy się dodatkowo przeglądem zwierząt występujących w danej części. Tak więc edukacja jest w "Gonie" przemycana niemal w sposób niezauważalny, czyli dokładnie tak jak być powinno: gładko i przyjemnie! Châpeau bas!

VIS COMICA.

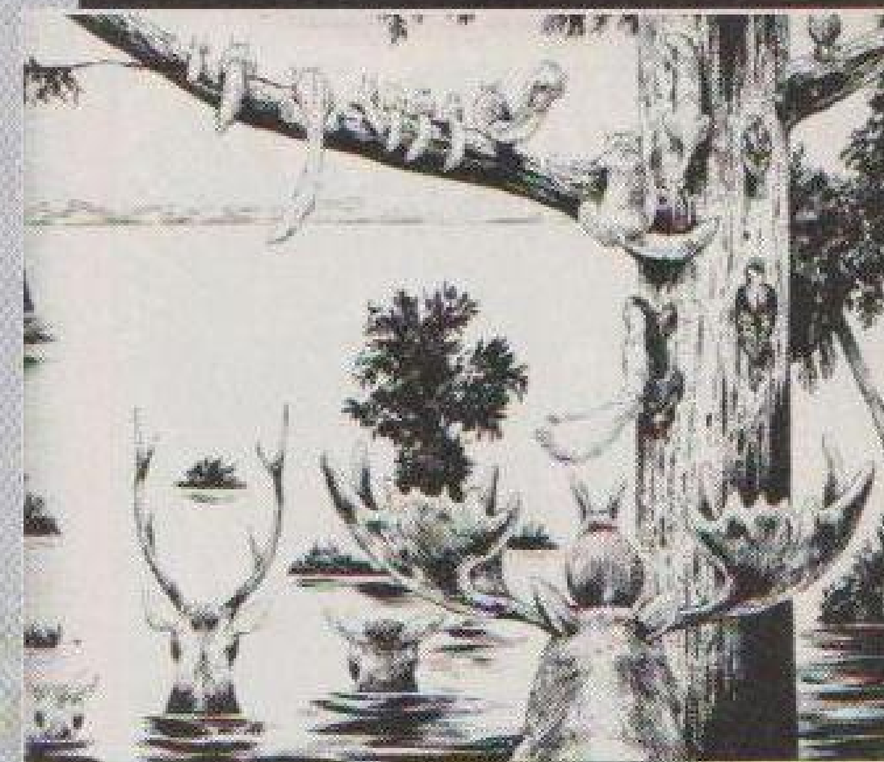
Tak, tak - siła komizmu "Gona" zwala z nóg. Nigdy w życiu nie przypuszczałbym, że brutalny świat dzikich zwierząt można ukazać w tak zabawny sposób, bez personifikacji tychże zwierząt. A jednak Masashi Tanace się to udało. Śmieszność niektórych sytuacji wynika z celowego zestawienia i porównania obyczajów zwierząt w naturze i próby naśladowania ich działań przez naszego dinozaura, robiącego wszystko z typową dla siebie przesadnością i złośliwością. Występuje tu całkiem spora dawka czarnego humoru, tak więc zwolennicy "Rodziny Adamsów" będą w siódmym niebie (z cyklu - Słynne Cytaty: "Popatrz, jaki on śliczny! Ma oczy twojego ojca.", "Chester! Wyjmij mu to z buzi!"). Nie jest to na szczęście typowy pseudo-humor królujący ostatnio w polskiej telewizji, który - jak mawiał Michael Corleone w doskonałym "Ojcu chrzestnym" - "obraża moją inteligencję i wprawia mnie w złość". Podczas przeglądania mangi (raz jeszcze przypominam, że jest ona pozbawiona zupełnie dialogów) nie raz wybuchałem szczerym śmiechem. Rozdział, w którym malutki tyranozaur kradnie pstrągi ogromnemu niedźwiedziowi, a następnie mości sobie legowisko z futra tegoż niedźwiedzia (który udaje martwego, zobaczywszy z jaką wredną kreaturą ma do czynienia), to czysty majstersztyk. Jeżeli nie rozbawi Was widok śpiącego z otwartą paszczą oślinionego Gona, to chyba jesteście nie z tej planety. To wielka sztuka (a jeszcze większe ryzyko) próbować zrobić zabawny komiks, opierając się wyłącznie na humorze sytuacyjnym. Moim zdaniem "Gon" broni się w tej kategorii bez żadnego problemu.

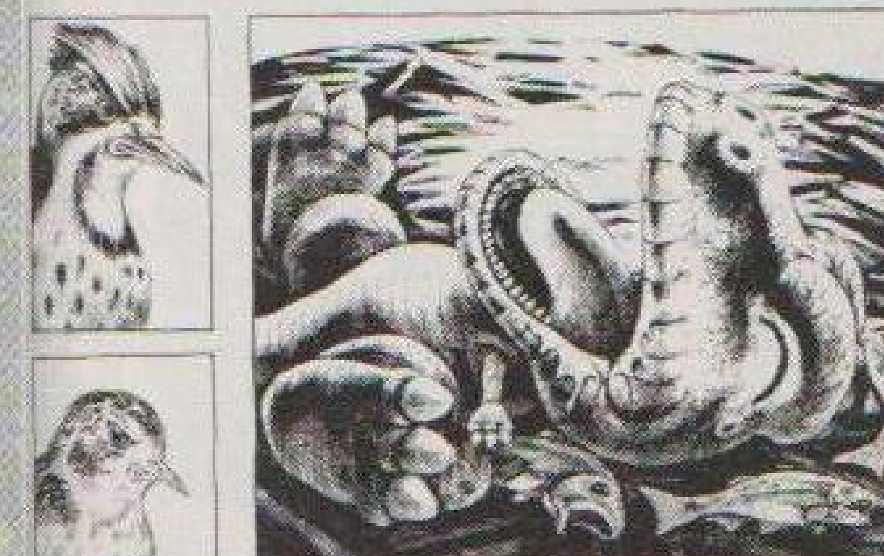
2+2=5

Tak się zastanawiam, czy jednak "Gon" miałby jakieś szanse powodzenia w Polsce? Chyba raczej nie zostałby doceniony przez większość ludzi, która od czasu do czasu kupuje komiksy w Kraju Nadwiślańskim. Mimo, iż każdy tom ma około 150 stron, to przejeżdża się przez nie wyjątkowo szybko... a może nawet nazbyt szybko, jak na wysiłek jaki musiał włożyć Masashi Tanaka w ich narysowanie. Wszystko jest tam wykonywane ręcznie, w tuszu, bez używania wszechobecnych przy tworzeniu japońskich mang rastrów czy komputerów. Każda kreska była postawiona osobiście przez autora, z czego wielu czytelników nigdy nie będzie zdawała sobie sprawy. "Gon" to prawdziwy smakołyk dla tych, którzy chodź raz próbowali narysować parę przyzwoitych stron komiksu.

Na zakończenie przenieśmy się jeszcze za siedem gór i siedem rzek, do Kraju Wschodzącego Słońca. Gonomania (nie, to nie jest zbyt duże słowo) trwa tam nadal, czego dowodem są kolejne tomy pojawiające się co jakiś czas na rynku. O skali popularności skarłowaciałego tyranozaura niech świadczy fakt, że gigant rynku gier video, firma Namco, zapowiedziała, że w arcadowej adaptacji odlotowego mordobicia "Tekken 3" na Sony Playstation, jako postać ukryta ma pojawić się właśnie Gon (przynajmniej tak zapowiadają reklamy sponsorowane przez Namco w japońskich pismach branżowych)! Póki co, Gon stał się moim zimowym faworytem.

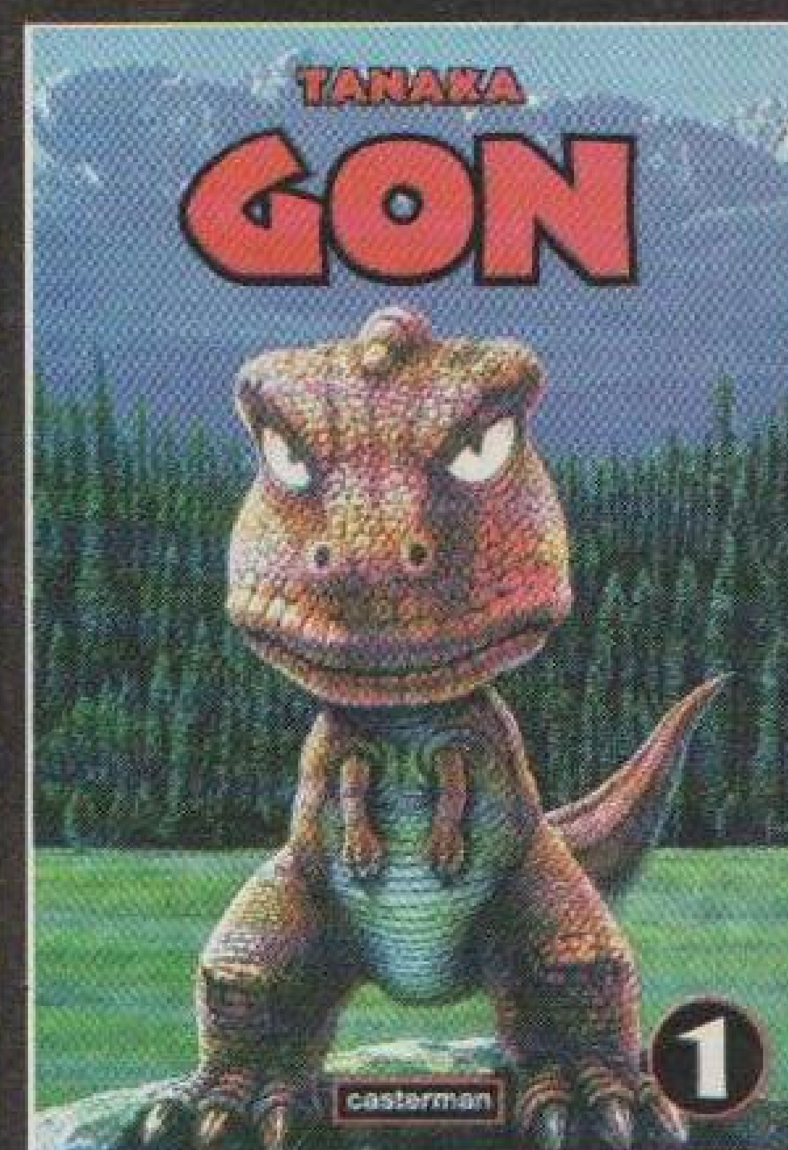
Mr.Gato











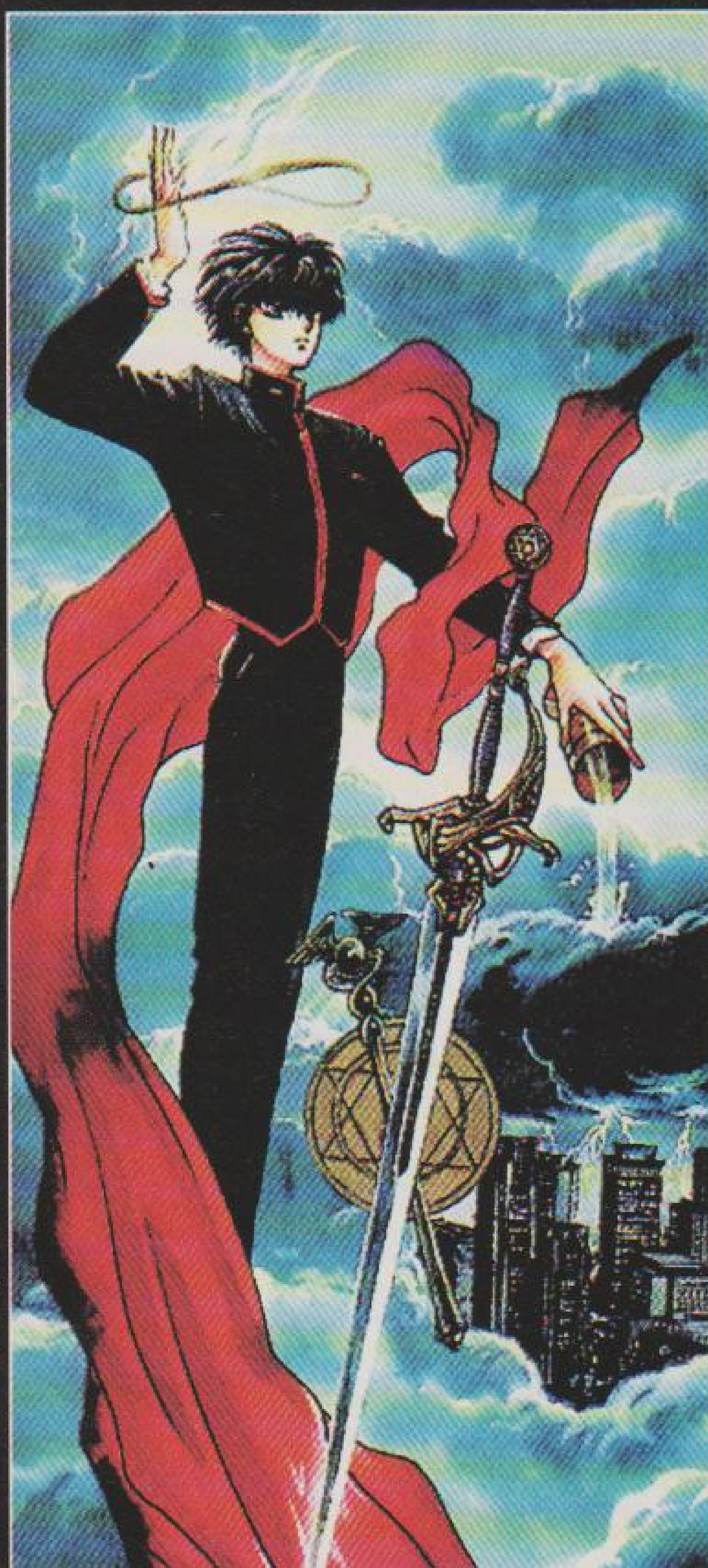
Tytuł: GON - tom 1
Autor: TANAKA
Wydawca: Kodansha Ltd/Casterman (Francja)
Wersja: francuska
Ilość stron: 144 strony
Cena: 39 FF







Świat X/1999





X - tytuł szczytowego i najpełniejszego z dotychczasowych dzieł CLAMPA, grupy młodych rysowniczek, specjalizujących się w gatunku shojo manga. Jednak myliłby się ten, kto sądziłby, iż mamy do czynienia z kolejną opowiastką dla rozczulonych nastolatek w moherowych sweterkach. Dowodem potwierdzającym tą tezę niech będą poprzednie tytuły, autorstwa tej oryginalne grupy. Rozbudowana manga „Tokyo Babylon", „Clamp Campus Detectives" oraz synkretyczna saga „RG VEDA". O ile „X" znacznie odbiega zarówno stylistyką jak i tematem od „RG VEDY", to światy „Tokyo Babylon", „Clamp Campus Detectives" i „X"-a są właściwe tożsame. Te dwie opowieści można by uznać za niejaki wstęp do „X"-a, przynajmniej w kwestii miejsca, scenerii, designu bohaterów. Głównym spoiwem tych serii są bohaterowie będący kombinacją postaci z „Clamp Campus Detectives" i „Tokyo Babylon", których losy, po upływie paru lat, mamy okazję śledzić właśnie w „X"-ie.

Tytuł wydaje się być kombinacją trzech znaczeń symbolu „X". Po pierwsze „X" oznacza krucyfiks, gdyż w podtytule czytamy: „1999 - Era Chrześcijaństwa". Drugie znaczenie jest proste, „X" to po prostu niewiadoma. Trzecie, zrozumiałe w Japonii, to fakt, iż „X" jest nazwą narkotyku.

Zbliża się rok, w którym losy Ziemi ulegną całkowitej zmianie. Spowodowane jest to zbudzeniem się dwóch smoków. Smoki są przeciwieństwami, a względny spokój i równowaga panująca do tej pory panowały dzięki temu, iż tkwiły one w uśpieniu.

Smok Ziemi, reprezentowany jest przez Siedmiu Wojowników (Seven Harbingers). Przewaga Smoka Ziemi spowoduje zagładę tejże, co nie oznacza, iż wszyscy wojownicy są źli. Niektórzy z nich działają po ciemnej stronie w nadziei na lepsze jutro.

Przedstawiciele Smoka Ziemi:

- Monou Fuma
- Nataku
- Kigai Yuuto
- Yatouii Satsuki
- Shiyu Kusanagi
- Kakyou
- Asagi Shogo
- Sakurazuka Seishiro

Drugi smok jest Smokiem Nieba. W jego imieniu działa Siedem Pieczęci (Seven Seals). Są to osoby o niezwykłych predyspozycjach fizycznych i psychicznych. Podobnie jak przedstawiciele Smoka Ziemi posiadają oni nadprzyrodzone zdolności, wykorzystywane w walce. Grupa ta wywodzi się z osób związanych z chrześcijańskimi zakonami, buddyjskimi klasztorami i innymi miejscami kultu Dobra. Zwycięstwo tego smoka oznacza zbawienie Ziemi.

Przedstawiciele Smoka Nieba:

- Shirou Kamui
- Arisugawa Sorata
- Kishu Arashi
- Aoki Seiichiro
- Kasumi Karen
- Nekoi Yuzuriha
- Sumeragi Subaru

Kamui Shirou - główny bohater, to młody student (16 lat), wysoki o wielkich, pięknych oczach, rozwianej fryzurze, elegancko ubrany w kostium będący połączeniem marynarki, surduta i sutanny. Oprócz tego, że jest studentem posiada (na początku) bliżej nieokreśloną moc. Mocy tej (na początku) nie rozumie, a daje mu ona możliwość spektakularnego zabijania. Zmuszony do wyboru strony w sporze o Zie-

mię, postanawia przyłączyć się do grupy Smoka Nieba.

Kamui po sześciu latach nieobecności powraca do swego rodzinnego miasta . Powody jego wyjazdu tłumaczą kolejne wizje i sny, w których nawiedzają go najróżniejsze magiczne postacie. Powodem powrotu do Tokio jest śmierć jego matki i chęć zemsty. Jednak okazuje się, że musi on również bronić swych przyjaciół - rodzeństwa Monou. Są to jego przyjaciele z dzieciństwa.

Kotori to dziewczynka, której Kamui obiecał małżeństwo, gdy byli kilkuletnimi dziećmi. Dziewczyna oczywiście pamięta o tym i po uszy zakochana jest w powabnym Kamui. Fuma jest jej straszym bratem. Przyjmuje postawę opiekuna. Dobry przyjaciel Kamui. Matka Fumy i Kotori zginęła, rozerwana na kawałki i to było powodem wyjazdu Kamui wraz ze swoją matką. W tej chwili Fumie i Kotori grozi śmiertelne niebezpieczeństwo. Kamui postanawia chronić ich przed skutkami walki smoków.

W świecie „X"-a dominuje przemoc. Antytezą dla oderwanych rąk, nóg i głów są puszyste piórka, unoszące się w powietrzu. Towarzyszą one bohaterom w snach. Pojawiają się zawsze po bardzo brutalnej scenie. Pięknym buziom i wielkim oczom na jednej stronie przeciwstawiają się wielkie, dwustronowe kadry zburzonego miasta. Spalonych ciał, pourywanych członków. Siedziba przedstawicieli Smoka Ziemi wystrojem przypomina Geigerowskie wnętrza „Darkseeda". Szponiaste fotele, z oparciami w kształcie stawonogów. Urządzenia do szpiegostwa wirtualnego wpijające się przewodami w ciało użytkownika. Urywane wątki oraz liczne retrospekcje i wizje bohaterów powodują, iż czytać należy w wielkim skupieniu. Chwila nieuwagi i tracimy wątek. Skomplikowany sposób rozrysowania stron wymaga od czytelnika czasem kilkukrotnego powracania do minionych scen. Narracja „X"-a dla niektórych wydawać się może nieco nieuporządkowana i niezrozumiała. Wrażenie takie odnosi się oglądając kolejne strony, na których klasyczny podział na panele jest śladowy. Często mało istotny kadr zajmuje osiemdziesiąt procent strony, podczas gdy ważny detal umieszczony jest w kwadraciku o boku trzech centymetrów.

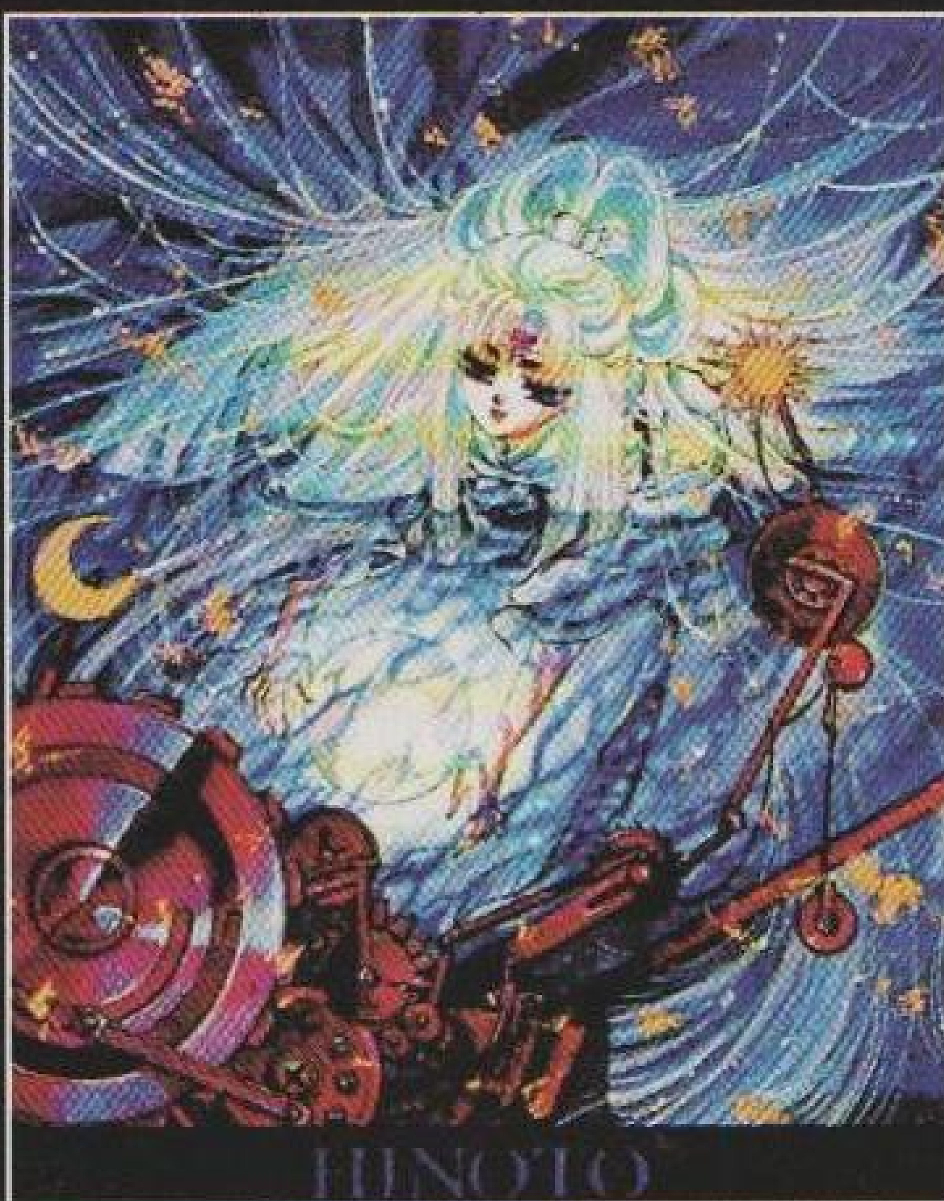
Sceny walki, bardzo trudne w odbiorze wprawiają w lekkie zakłopotanie i chwilę refleksji nad własną percepcją. Z całą pewnością autorki postawiły na dynamikę i malarskość opowieści, czasem niestety kosztem narracji i fabuły. Jednak taka jest stylistyka tego komiksu, zatem to czy będzie się on podobał zależy wyłącznie sposobu czytania.

Do tej pory w Japonii ukazało się osiem tomów „X"-a. Angielska adaptacja (wysmażona przez Viz Graphic Novel) nosi tytuł „X/1999" i jak do tej pory wydano trzy części. Pierwsza - „X/1999 Prelude", druga - „X/1999 Overture" i trzecia „X/1999 Their Destiny Was Foreordained". Istnieje jeszcze wydanie zeszytowe, jednak nie jestem w stanie pojąć jak zostało podzielone i co do czego należy. We Francji seria (jak dotąd dwa tomy) dostępna jest w formacie oryginalnym (wchodzi do kieszeni), nie odwróconym z zachowaniem japońskich onomatopei.

W marcu 1997 roku zrealizowano film na podstawie „X"-a. Niestety nie słyszałem, aby był dostępny poza Japonią. Projektami postaci zajął się Nobuteru Yuki (Record of Lodoss War), a całość wyreżyserował Rin Taro (Galaxy Express 999). Każdy tom zawiera kartę do Tarota, opartą o poetykę „X"-a. W tomie pierwszym znajdziecie kartę „Mag".

Bartek Kędzierski

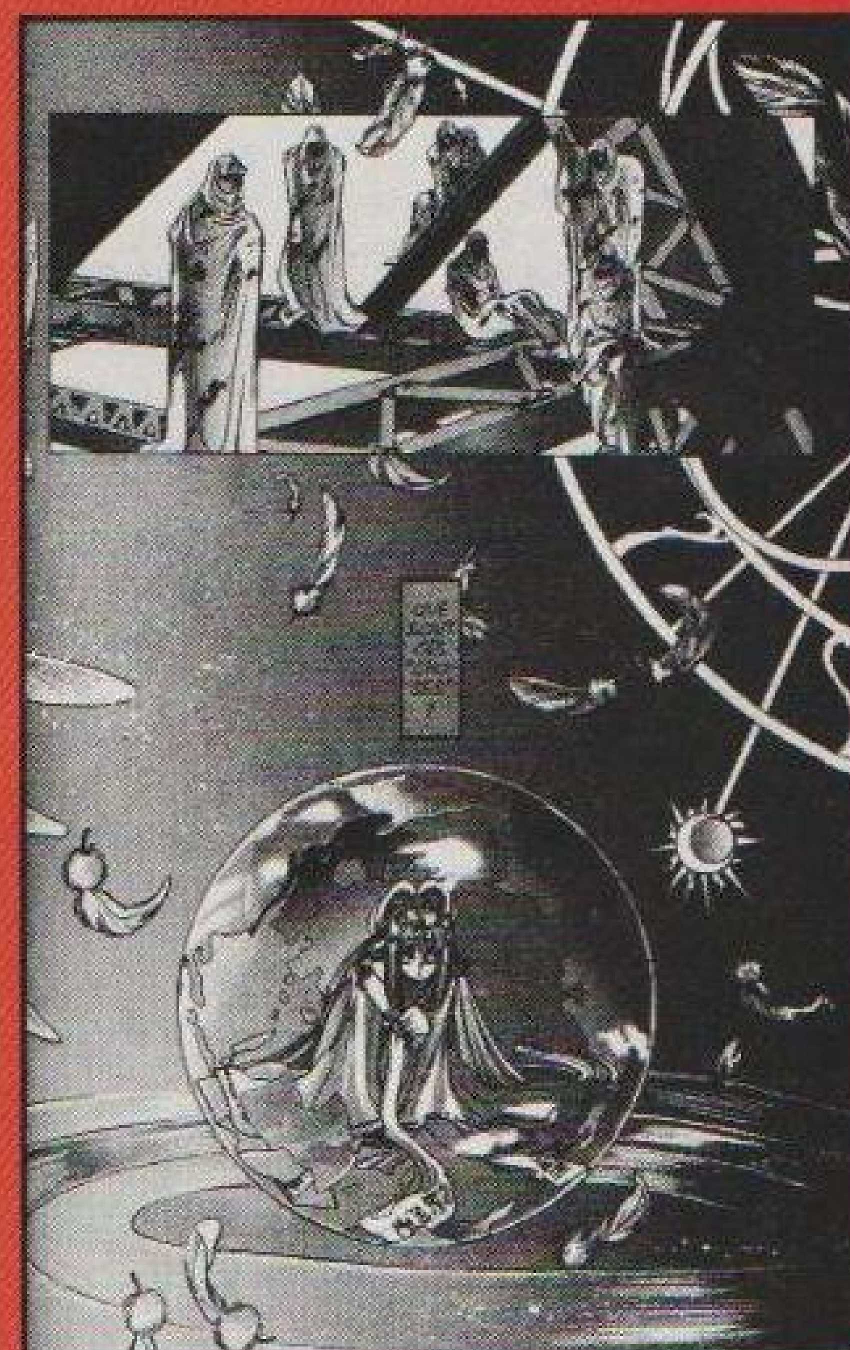
Tytuł: X-1999
Autor: Clamp
Wydawca: Viz Graphic Novel















RG VEDA 聖伝



Nieczęsto przychodzi nam na myśl, bo któż z nas - zwykłych zjadaczy chleba - zadręczałby się na co dzień zagadkami natury egzystencjalnej lub też wyższą metafizyką (szkoda czasu i brak laku...), aby trochę zaszaleć i pokusić się o mały „skok w bok", w inny wymiar, w tej operacji niekoniecznie posługując się hełmem wirtualnym. Miałby być to skok w nadprzestrzeń, a raczej w nad-cywilizację, w świat baśni, mitów, legendarnych bóstw i potworów (z reguły, w obydwu przypadkach, istot nieziemskiej urody, nieobliczalnych i o niesamowitej mocy), w którym zło nie zawsze jest tym, za co je uważamy, a tamtejsze dobro często odbiega od naszych stereotypowych wyobrażeń, podobnie zresztą jak się sprawy mają z innymi abstraktami. Być może (i zmieniłoby to diametralnie dalszy ciąg wydarzeń), powinnam postawić na początku pytanie zasadnicze, jedno z tych najbardziej fundamentalnych, jakie nasuwa się przy okazji tego na wskroś mitycznego tematu (w dodatku, zwracam uwagę, że żyjemy w klimatach końca wieku). Postawię je jednak teraz: otóż, jak wiele dzieli cywilizacje dzisiejszego świata, oczywiście z „duchowego" punktu widzenia? Jakie są rzeczywiste różnice pomiędzy nimi, pomiędzy systemami wartości budowanymi przez wieki oraz jakie skutki wynikają ze współistnienia różnych, często wykluczających się (posługując się terminologią matematyczną, z rozdziału operacje na zbiorach) systemów wierzeń, nawet gdyby do dzisiaj przetrwały jedynie w szczątkowych wersjach. Ostatnio na łamach największych, ogólnopolskich tygodników pojawiły się kontrowersyjne i frapujące opinie etnologów, religioznawców na temat nurtujących nas zagadnień. Czy faktycznie, zgodnie z ich teoriami, zbyt wiele nas dzieli, a my sami niewiele wiemy, czy nawet nigdy nie będziemy w stanie przeskoczyć określonych barier i zrozumieć mentalności i duchowości azjatyckiej cywilizacji, od wieków ograniczani innymi wartościami, mając innych bogów, myśląc inaczej, postrzegając świat inaczej (tą teorię udowodnili już XX-wieczni etnolingwiści), osadzeni i poruszający się, wzrastający jako przedstawiciele indoeuropejskiej i śródziemnomorskiej cywilizacji? I jakoby nic nam nie może pomóc, bo najzwyczajniej w świecie nie jest w stanie. Zadne przełamywanie barier nauką, studiowaniem i uzmysławianiem sobie różnic, podobieństw, jedności. Żadne podróże, które „kształcą" - a i owszem, ale też nigdy nie rozwieją i nie zetrą odrębności. Nawet poślubienie jednej z istot „tamtejszego wymiaru", z miłości lub też mając na względzie nasz cały wspólny ogólnoindoeuropejski interes nie wydaje się rozwiązać problemu na szeroką skalę. Otóż należy podkreślić, że chodzi nam właśnie o szeroką skalę, nie żadne tam pojedyncze, oświecone egzemplarze. Mamy masowo dokonać aktu uzmysłowienia sobie tych różnic, co - zgodnie z teoriami mędrców i zachodnio-cywilizacyjnych autorytetów, stanie u podstaw zrozumienia i pojęcia innej kultury. Proponuję więc od dzisiaj, w ramach ćwiczenia woli i hartu ducha, gimnastykę naszych umysłów, przekonań, wierzeń - taki malutki drenaż lub jak kto woli, bo mu lepiej brzmi, remanent ideologiczny.





Na początek naszymi przewodnikami po obcych, nie przemierzonych obszarach, będą istoty z wymiaru „RG Veda". Możemy posłużyć się produktem gotowym: mangą „RG Veda" (oszlifowaną i zahartowaną w kuźni CLAMPa, obrobioną przed ostatecznym wypuszczeniem na rynek przez cztery dziewczyny: Nanase, Mokonę, Mick i Satsuki) lub jej wersją filmową. Zanim to jednak uczynimy, w tym nietypowym przypadku (przypominam, jest to dla nas pierwszy krok ku... celom wyższym, nie wspominając już nawet, że dla niektórych będzie to swoiście pojętą „metafizyczna japinicjacją"), jest bardzo wskazane, wręcz konieczne, zapoznać się z mityczną podszewką RG Vedy (bardzo pasuje tu termin nadużywany w TVP od kilku niedzielnych wieczorów: „boża podszewka", adoptujemy go sobie, abstrahując - ma się rozumieć - od wszystkiego co za nim się kryje w polskim serialu, w polskim rozumieniu).



Trzeba było by uzmysłowić sobie kilka spraw, w dalszym ciągu na dobry początek i jego kontynuację. Niektóre, od razu ostrzegam, wymagają tymczasowego odrzucenia przekonań (zapomnijmy o nich na pewien czas), niektóre - większego poświęcenia, skupienia i koncentracji, niż mamy to w zwyczaju czynić w stosunku do wszelkich czynności „życiowych", wszystkie zaś sprawy pragną, byśmy się trochę oderwali od ziemi i ten pierwszy raz byli otwarci i tolerancyjni (aż do bólu - i tak trzymać) dla „nowych", egzotycznych, jak kto woli „obcych", przybywających z odległej nam (ale ziemskiej!) cywilizacji. Ich imiona, w brzmieniu japońskim, za pierwowzór miały nazwy poszczególnych bóstw hinduskich, spisane w świętych księgach wedyjskich (Rygweda, Samaweda, Jadżurweda i Atharwaweda; Info dla „masterów": Veda - to pisownia angielska, a Weda - polska. W sumie chodzi o to samo. Over.). Na potrzeby historii zostały przetłumaczone na japoński (nazwy bóstw, of course!). Proponuję więc upojne tete-a-tete z naszymi bohaterami, przeważnie walecznymi, odważnymi i szlachetnymi „bu" (w kręgu kultury europejskiej termin ten oznaczałby „rycerzyka"). Spotkanie będzie miało miejsce w Tenkai, spokojnej krainie miodem płynącej, władcą której jest Tentei. Kolejną atrakcją dla Europejczyków będzie podróż w czasie, a dodatkowe dreszczyki wywoływać będą retrospekcje, wyjaśniające szereg enigmatycznych zawiłości historii, koligacji i motywów działania, pogłębiające wymiar tamtejszego świata. Znacznym zmianom ulegnie więc tzw. czasoprzestrzeń: w historii, której akcja toczy się w bliżej nieokreślonym czasie (przyjmijmy: momencie „X"), pojawiają się odwołania do istotnych i przełomowych wydarzeń sprzed 300 lat (dla nas: „Y"). Pewnego dnia czasu „X" Taishaku-ten, jeden z najbardziej walecznych „rycerzyków" Tentei, przeciwstawia się władcy. Wydaje się teoretycznie, że nie ma żadnych szans. A jednak! O, nikczemny! Pokonuje najsroższego wojownika, stróża boga wojny, Ashura-Ou, a następnie morduje samego władcę i zajmuje jego miejsce (czytaj: bierze sprawy w swoje ręce, dokonuje zamachu stanu, obala władcę i sam zasiada na tronie). W czasie „Y" dokonało się jednak coś , co zdaje się przesądzać o dalszym biegu wydarzeń czasu „X" (wkrótce







sprawy wymiaru „X" nabiorą większego rozmachu). W wymiarze „Y" wybucha bowiem Święta Wojna (Europejczyk zna to zjawisko - to i temu podobne, mniejsze lub większe, coraz bardziej z historii niż z autopsji). Otóż przepowiednia starego wróżbity żyjącego w „Y" w uproszczeniu głosiła, iż grupa sześciu osobliwych istot, znanych jako Sześć Gwiazd, rozwiąże problemy świata „X". Znając więc już wybawców, przejdźmy do spraw przyziemnych, a raczej przy-RG Vedowskich. Kluczem do zrozumienia historii jest również garstka





terminów, które zaserwuję Wam w ramach osłody ziemskich zmartwień, a które to funkcjonują jak prawdziwe słowa-klucze w opisywanym świecie czasu „Y" jak i „X". Wiem, że już nie możecie się doczekać, ślinka już Wam leci, więc śliniaczki włóż - raz! I do boju. Zaraz, zaraz, mam jeszcze coś innego. Okazało się, że w ramach tak szlachetnej akcji - agitacji, mogę Was do reszty rozpieścić i odpowiedzieć na kilka pytań (dotyczących oczywiście skomplikowanych zawiłości historii RG Vedy; nie, żadnych plotek o życiu intymnym bohaterów, a tym bardziej moim. Skąd ten pomysł i te błyski w Waszych oczach... Teraz to już iskry...). Po krótkiej wyliczance („Ene, due, rabe...", miałam wszak nie lada dylemat - co na pierwszy ogień), postanowiłam „z pewną stanowczością" zachować wcześniej ustaloną kolejność, w dodatku, to co nastąpi podam w porządku alfabetycznym. Przepraszam za falstart, jeszcze raz więc: do boju!

BUSHINSHOU - w wolnym tłumaczeniu, badając sumę składników wyrazu, powstanie coś na wzór «boskiego wojownika» lub też «boga wojny». „Bu" - prefiks tego wyrazu oznacza «wojsko», „shin" to «bóg», a „shou" to «wojownik», «żołnierz». Ów „bóg wojny" posiada nieziemskie zdolności wojownicze, ogromną siłę, jest więc gotów pokonać całą watahę Mazoku.

DATEN - pojawia się w zestawieniu „znak Daten", fizycznie ukazujący się w postaci oka na czole danej istoty i symbolizuje jej upadek, tzn. wskazuje, że jest to istota, która dopuściła się jakiegoś występku i musiała za to zapłacić „spadając" w hierarchii na niższe piętro („Da" oznacza «upadek», „ten" - «niebo»). Są to z reguły istoty potężne, okrutne, złe i zawistne, zdeterminowane (w końcu - zgodnie z wszelkimi prawami psychologii - spadły z czegoś, stoczyły się w hierarchii, nie brak im więc kompleksu straceńca, na którym to tle różne rzeczy rodzą się i wykluwają bynajmniej nie ludzkie odruchy). W kręgu naszych wierzeń, analogicznie, natrafiamy na takiego Lucyfera... Zresztą przedstawiać go Wam nie muszę... Uciekając od tych „diabelskich", mrocznych klimatów, udaje się na wyprawę do:

FOREST OF MAYA - lasu, położonego w pobliżu wioski Yasha, w którym polował Ashura w pamiętnych, spokojnych i beztroskich „Y" czasach. Maya symbolizuje jedną z sił Ashura-Ou.

HITEN - jest czymś w rodzaju anty-boga, anty-nieba, czasami pojawia się w znaczeniu anty-władca.

HOSHIMI - zgodnie ze znaczeniem poszczególnych członów - „hoshi" oznacza «gwiazdy», „mi" - «obserwować», «widzieć», termin ten odnosi się do osoby, która potrafi czytać z gwiazd.

KEKKAI - duchowa granica, odgradzająca poszczególne wymiary jeden od drugiego.

MAZOKU - demony, precyzyjniej - stado demonów, żyjące na pograniczu Tenkai; odróżniają się od innych istot czerwonymi oczami.

MIKO - kapłanka, która potrafi komunikować się ze swoim bogiem. Bezpośrednia relacja z bogiem powoduje, że posiada ona specjalne zdolności i siłę, wykorzystywane działając w imieniu boga, ku jego czci i chwale. „Mi" to «bóg», zaś „ko" oznacza «kobietę», «dziewczynę» (z jej funkcji wynika, że nie jest to «boska dziewczyna/kobieta» lecz «dziewczyna/kobieta boga», choć to ostatnie również nie jest pozbawione dwuznaczności...). Prawdopodobnie, aby zostać kapłanką, należało pobierać nauki u starszej kapłanki przez 3-7 lat, następnie złożyć śluby swojemu bogu. Z czasem do ogólnych zdolności z zakresu metafizyki i zjawisk paranormalnych, kapłance dochodziły zdolności jasnowidztwa i znachorstwa.





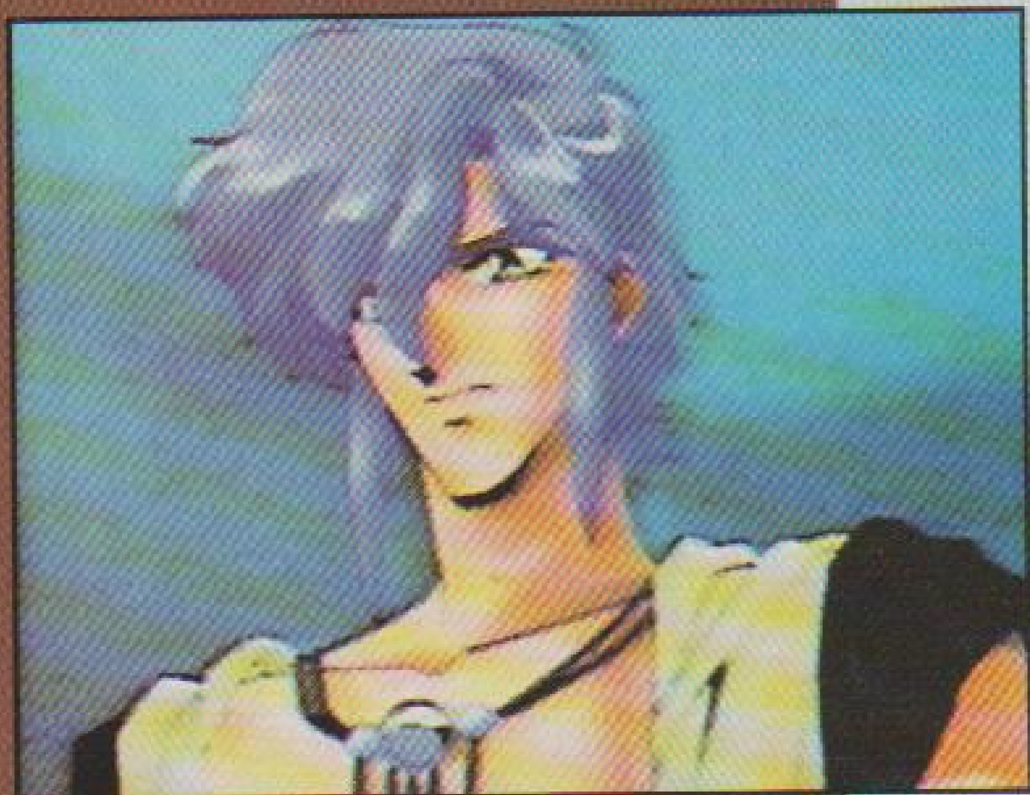














SHITENNOU - czwórka potężnych niebiańskich królów, wojowników, oddany bezgranicznie wielkiemu władcy Tentei, panujących na wydzielonych geograficznie obszarach, okalających krainę Tenkai z czterech stron.

TENKAI - kraina, której władcą jest Tentei, w której współistnieją bogowie i istoty ludzkie. „Ten" oznacza «niebo», „kai" - «granicę».

TANTEI - wielki władca Tenkai, dosłownie «król niebios», «niebiański pan i władca» świata.

Oto obiecanych kilka odpowiedzi na zasadnicze pytania, już nie trzymając się porządku alfabetycznego, z cyklu „Co powinien wiedzieć, a o czym być święcie przekonany RG Veda-maniak". Być może okaże się, że wśród Was istnieje zwolennik RG Vedy większego kalibru, dla którego odpowiedzi na te pytania to bułka z masłem, a w dodatku mógłby je uściślić, ewentualnie dorzucić jakieś sprostowanie? Nie owijając, spec od RG Vedy - mile widziany. Zacznę od banalnej zagadki (można je będzie, według uznania sklasyfikować na banalne, mniej banalne i nie-banalne):

1. Co to jest Sześć Gwiazd? Jak i gdzie doszło do spotkania Sześciu Gwiazd?

Jest to grupa, w skład której wchodzą: Ashura, Yasha-Ou, Souma, Ryuu-Ou, Karura-Ou i Kedappa-Ou. Tych sześć postaci spotkało się przy okazji wielkiej jatki, jaka zawiązała się po bezmyślnym wyczynie Yasha-Ou. Uwolnił on mianowicie Ashurę, uwięzionego w lesie Maya. Rozwścieczony Taissaku-ten wysłał za nimi Bishamon-ten, który wymordował wszystkich członków klanu Yasha. Po masakrze Yasha, zdeterminowany i przygotowany na wszystko, obmyślił zemstę. Pragnął zgromadzić wokół siebie najlepszych wojowników. Pierwszy pojawił się Souma, wysłany na odsiecz przez swojego pana Kisshou-tena. Ryuu-Ou przybył, aby wspomóc Ashurę i Yahsa-Ou w dziele zemsty, równocześnie wypróbować i zademonstrować wszystkim swoją sztukę walki. Karura-Ou dołączył do tego grona po tragicznej śmierci swojej siostry, torturowanej przez Taishaku-tena. Ostatni z grona Sześciu „wspaniałych" Gwiazd, Kendappa-Ou dołączył na chlubny firmament po najeździe piątki na Zenmi-jou, Pałac Królewski.

2. Co zdarzyło się podczas Świętej Wojny?

Święta Wojna wybuchła w czasach „Y", na skutek rebelii Taishaku-tena. Pokonał on Ashura-Ou, rycerza boga wojny, najdzielniejszego wojownika, zabił Tentei i okrzyknął siebie nowym Tentei - władcą Tenkai. Bishomon-ten, przyjaciel Taishaku-tena, podarował mu jedyną córkę poprzedniego Tentei, Kisshou-ten, aby ten ją poślubił. Taishaku-ten musiał się mieć na baczności. Ten bowiem, kto nie szanował i nie uznawał zasad córki Tentei, szybko żegnał się z życiem. A dotychczasowe żniwo niewinnej niewiasty, która to bynajmniej nie leniuchowała, było imponujących rozmiarów.

3. Kim jest Kujaku? Czy jest aby na pewno jednym z Mazoków?

Kujaku jest tajemniczym duchem. Przede wszystkim jest nietypowy, dość oryginalny. Przywara, która szczególnie jemu nie jest obca i która doskonale definiuje jego zamiłowania to złośliwość. Otóż nie może sobie darować niektórych zgryźliwych uwag, a już szczególnie nie szczędzi szpil i złośliwych komentarzy Ashurze i Yashai-Ou. Nasz złośliwy „duszek" skromnie określa się biernym podróżnikiem, lecz zapewniam Was, bije na łeb na szyję najlepszych wędrowców. Ma oczywiście czerwone oczy, lecz to akuratnie w jego przypadku - zważywszy, że ten kolor oczu zarezerwowany jest dla Mazoku - może dla niektórych być zmyłką. Swoimi zdolnościami Kujaku przewyższa Mazoku. Może on bez problemu poruszać się w Kekkai. Był również zdolny, a umiejętności ku temu posiadł oprócz niego jedynie Hoshimi, odprawić ceremonię uroczystego przejęcia władzy przez Shura-Tou. Do grona osób mu sprzyjających należał zapewne Ashura, zaś Yasha-Ou był jego zaciekłym wrogiem.

4. Gdzie żyły Mazoku?

Jak wspominiałam wcześniej, główną ich siedzibą była strefa poza granicami Tenkai. Z tym, iż należy uściślić, że Tenkai otoczone było bezpośrednio przez Kekkai, tworzące niejako wokół krainy pierścień. Niejednokrotnie Mazoku przedzierały się do Kekkai i grasowały sobie, nieświadome, że na przykład mogą stać się celem Bushinshou. Do niego należało utrzymywanie porządku w Kekkai i wyrzucanie nieproszonych gości poza granice duchowej krainy. Zdarzały się jednak wyjątkowe momenty w historii relacji demony-mieszkańcy Tenkai, kiedy to Mazoku opanowywały Kekkai i zamieszkiwały lodowy pałac Aizenmyou-Ou.

Dzisiaj zatrzymamy się w tym punkcie. W końcu, co za dużo na pierwszy raz, to niezdrowo. Jeszcze rozmyślicie się lub też dokumentnie zmęczycie tematem... Dla zainteresowanych dodam jedynie, że nawet gdy czują jakiś bliżej nieokreślony niedosyt, i że jeszcze nie złapali bakcyla podróży w nieznane, mroczne krainy, egzotyczne klimaty i nie ulegli czarowi RG Vedy, nic straconego. Siłą perswazji, tudzież innymi wyrafinowanymi metodami, zawładniemy Wami i Waszymi umysłami, a naszej misji nawracania i oświecania zubożałej cywilizacji europejskiej pod egidą RG Vedy, nikt nie będzie w stanie zaniechać i oprzeć się jej. Adin, dwa, tri...

PS. No tak, po takim tekście, znowu pewni „masterzy" uznają mangę za sektę - dop. Jedi.

Świeżo po przeczytaniu „Samouczka Hipnozy" - BANDMANKA

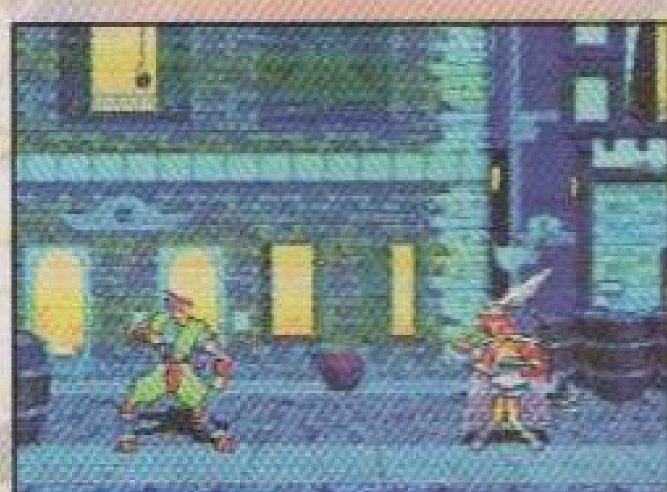




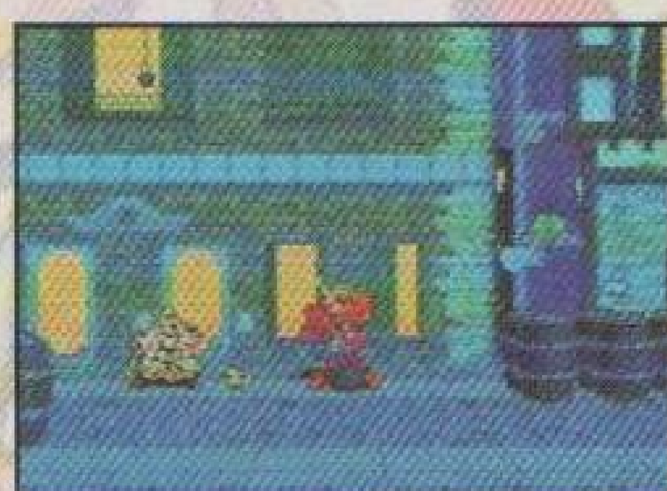












GUARDIAN HEROES

„Ferie, bracie! Powiadam Ci, ferie! Weź tu czym prędzej swojego joypada i w „tri migi" zjaw się u mnie. Tylko żeby nie było wsypy. Kwiatek z parapetu przesunięty na prawą stronę oznacza, że możesz walić śmiało, inaczej „kocioł". No i pamiętaj Maciuś, rozmowa ze mną kosztuje Cię 3,70 zł, plus VAT za każdą rozpoczętą minutę rozmowy. Oiga amigo!"

To działo się parę dni temu. Od tego czasu telefon milczy jak zaklęty. Po prostu Maciuś w ferworze walki wyrwał go ze ściany. Po co? Mnie nie pytajcie. Do dzisiaj nie wiem, po co wtedy pobiegł do przedpokoju. Podejrzewam jednak, że ten wzorzysty deseń na ścianie to też jego rękodzieło (a raczej „ustodzieło"). No, nic tam. Chodzi jednak o to, że oboje się pochorowaliśmy. Jak to się zaczęło, pytacie? Spoko, już nawijam. No więc wzięliśmy taki jeden szmatławiec papierowy, który był pozbawiony zupełnie kolorowych obrazków. Brak kolorowych obrazków, czy uwierzycie!? SKANDAL! Maciusiowi rozlało się wino młodzieżowe (nazwy nie pamiętam dokładnie, ale chyba coś jak: Drink Nadwiślański) na podłogę i chcieliśmy wytrzeć tą kałużę ową gazetą, gdy padło na nas. W chwili gdy papier nasączał się czerwonym, kwaśno-karbidowym płynem, zobaczyliśmy czarno-białą (naprawdę SKANDAL!) fotografię z (cicho! Żeby mama nie słyszała...) gołymi, rysunkowymi babkami (WOW!). Maciuś zemdlał, a ja zdążyłem zobaczyć jeszcze enigmatyczny napis: MANGA. Później wszystko szlag trafił: gazeta zmarnowana, reszty tekstu nie zdążyłem zobaczyć, a mama i tak weszła do pokoju, który swoim cielskiem zatarasował Maciuś. W mojej głowie jednak pozostało: MANGA=GOŁE BABKI! Skoczyłem więc do znajomka (wszak są ferie) i prawię mu: „Słuchaj-manga-szybko!". No i dostałem na com zasłużył: „Guardian Heroes". Gołych babek - „niet"!

„Guardian Heroes" to najbardziej mangowe mordobicie jakie można spotkać na naszym rynku konsolowym. Całość rozgrywa się według klasycznych schematów japońskiej fantasy. Zbiera się drużyna wojowników, stanowiąca pełen przekrój klasy pracującej czasów „przeszłych-przyszłych-nieteraźniejszych". Jest więc ideał mężczyzny u ogromnej rzeszy japonek: Samuel Han, pszenno-włosy młodzian o urodzie discopolowej (coś a'la Ken ze „Street Fightera"), który jeszcze na dodatek potrafi świetnie fechtować dwa razy cięższym od siebie mieczem. Ponadto w skład brygady wchodzi dzieciak i czarownik z wieloletnim stażem w jednej osobie - Randy M. Green. Jeżeli nie on zdobędzie sympatię najmłodszych, to - bankowo - główną nagrodę w tej kategorii zdobędzie jego malutki koleś - piesek Edward M. Nando (dla przyjaciół Ed). Pozostali to: wojownik ninja (super!) Ginjiro Ibushi, fajna panienka Nicole Neale i pan szkieletor. Oczywiście nie spotkali się oni przypadkiem. Tym razem jednak scenarzyści zaskoczyli całą publikę i zupełnie zerwali z kanonami gatunku fantasy. Dobra, nie będę trzymał Was długo w niepewności: drużyna Guardian Heroes zebrała się aby uratować świat przed Złem, które właśnie przebudziło się z lekkiej drzemki. Wszystko kręci się jednak wokół tajemniczego miecza, który dotychczas był gwarantem stabilności we wszechświecie. Nasz młodzian o - nie wiedzieć czemu, biblijnym imieniu - Han, odnalazł ten miecz w lesie i wyrwał go ze skały. Proszę, toż to legenda niemal żywcem zaadaptowana z opowieści o Rycerzach Okrągłego Stołu. Ale jak to w krótkich chwilach szczęścia bywa, zaraz zjawia się główny mąciciel. Kiedy nasi bohaterowie raczyli się pire z dżemem w pobliskiej jadłodajni „Miś" (A nie mówiłem! Toż to naprawdę legenda żywcem zaadaptowana z Klechd Domowych Stanisława Barei) , do środka wpadli żołdacy królewscy, aby odebrać miecz.

W „Guardian Heroes" gra się rewelacyjnie, szybko i niezobowiązująco. Ten produkt to najczystsze gatunkowo chodzone mordobicie, jak za najlepszych czasów Wozów Drzymały, które ktoś w przypływie dobrego, czarnego humoru, nazwał Salonem Gier. Jeśli pamiętacie „Final Fight", no to dalszy komentarz jest zbyteczny. Gracz może się poruszać po trzech planach, co dodatkowo uatrakcyjnia zabawę. „Guardian Heroes" jest jednak o tyle nietypowy, gdyż autorzy z ekipy ukrywającej się pod nazwą Treasure, dodali do tego mordobicia trochę elementów typowych dla produktów RPG. Tak więc po każdej ukończonej rundzie w STORY MODE, możesz rozdzielić trochę zdobytych punktów pomiędzy różne kategorie: siłę, zręczność itd. Największym plusem całej zabawy jest jednak możliwość uczestniczenia w całej zabawie aż sześciu graczy! A tak! Jeśli masz w domu adaptor do Saturna (który możesz też wykorzystać przy „Bombermanie"), to plan imprez na najbliższe nocki z kumplami, masz już rozpisany. Wtedy jednak potrzebny jest telewizor przynajmniej 28 calowy, gdyż tak duża liczba killerów poważnie utrudnia widoczność. Krótko mówiąc: przyjemność jest podobna do tej, gdy podłączysz się do sieci z wysłużonym, ale ciągle rządzącym na całej linii „Quake'iem". GORE! MORE GORE!

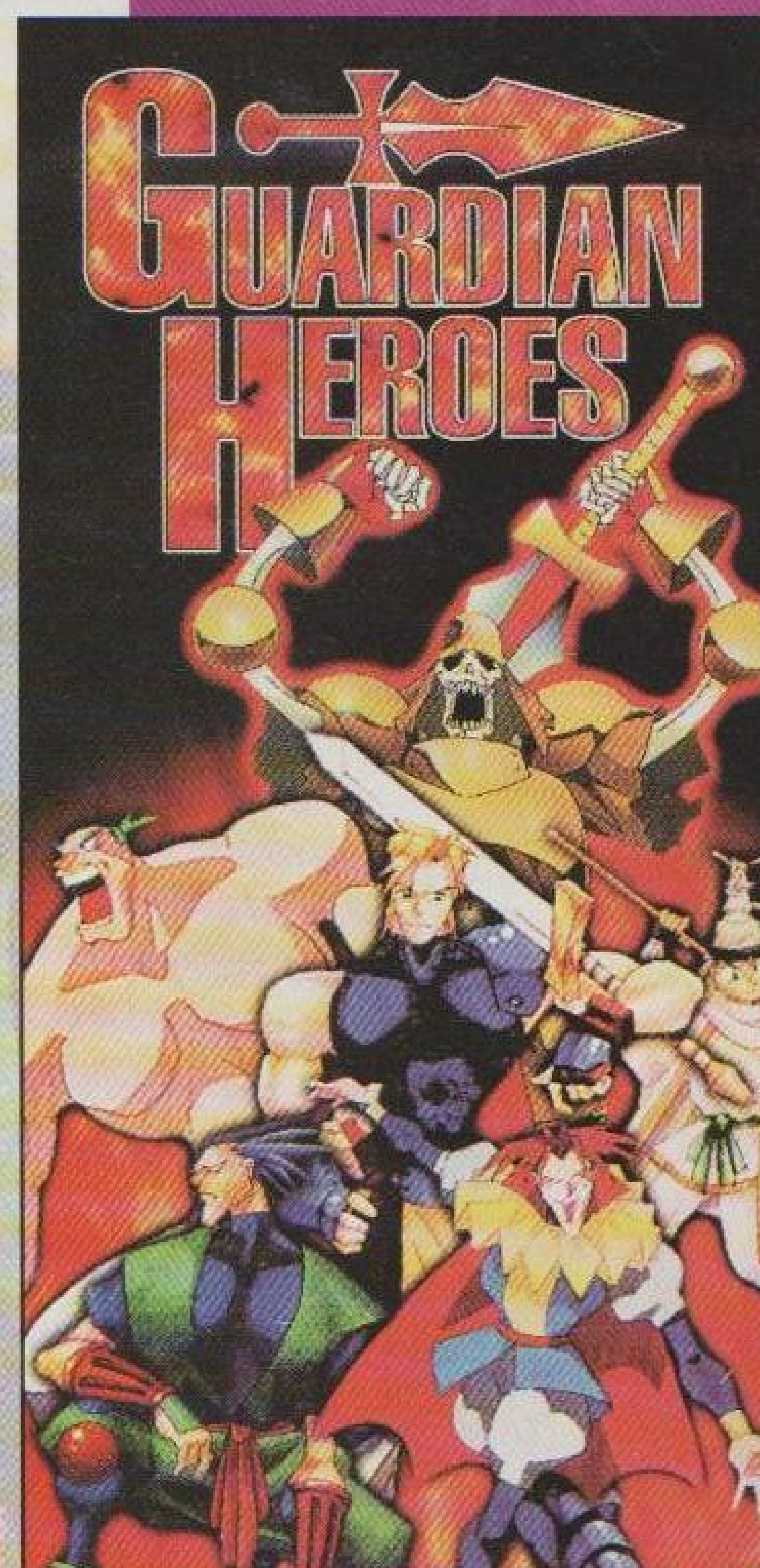
Dostępny jest w grze tryb STORY MODE, czyli rodzaj nielinearnie rozwijającej się fabuły. Możesz mieć więc kilka różnych zakończeń i przez to przedłużyć żywotność produktu. Pełny odjazd na Księżyc to jednak początkowe intro. Jest to około minutowy, najprawdziwszy film anime. Ci którzy zaopatrzyli się w Kawaii CD3, mogą go sobie sami odpalić na „pececie". Muzyczka w grze to klasyczno-patetyczne melodie, zmiksowane z typowym japońskim popem. Wszystkie odgłosy to mieszanka okrzyków z anime takich jak na przykład „RG Veda" i filmów karate. „Guardian Heros" to idealna gierka na szare dni, kiedy nawet „Kawaii" nie sprawia Ci przyjemności (Eee tam! W to akurat nigdy nie uwierzę!). A ja - póki co - muszę ocucić Maciusia, który cały czas zalega mi w poprzek pokoju. Niech zabiera swoją utaplaną w tłuszczu manetkę i znika do siebie. W końcu kończą się ferie.

Pancho & Cisco Kid

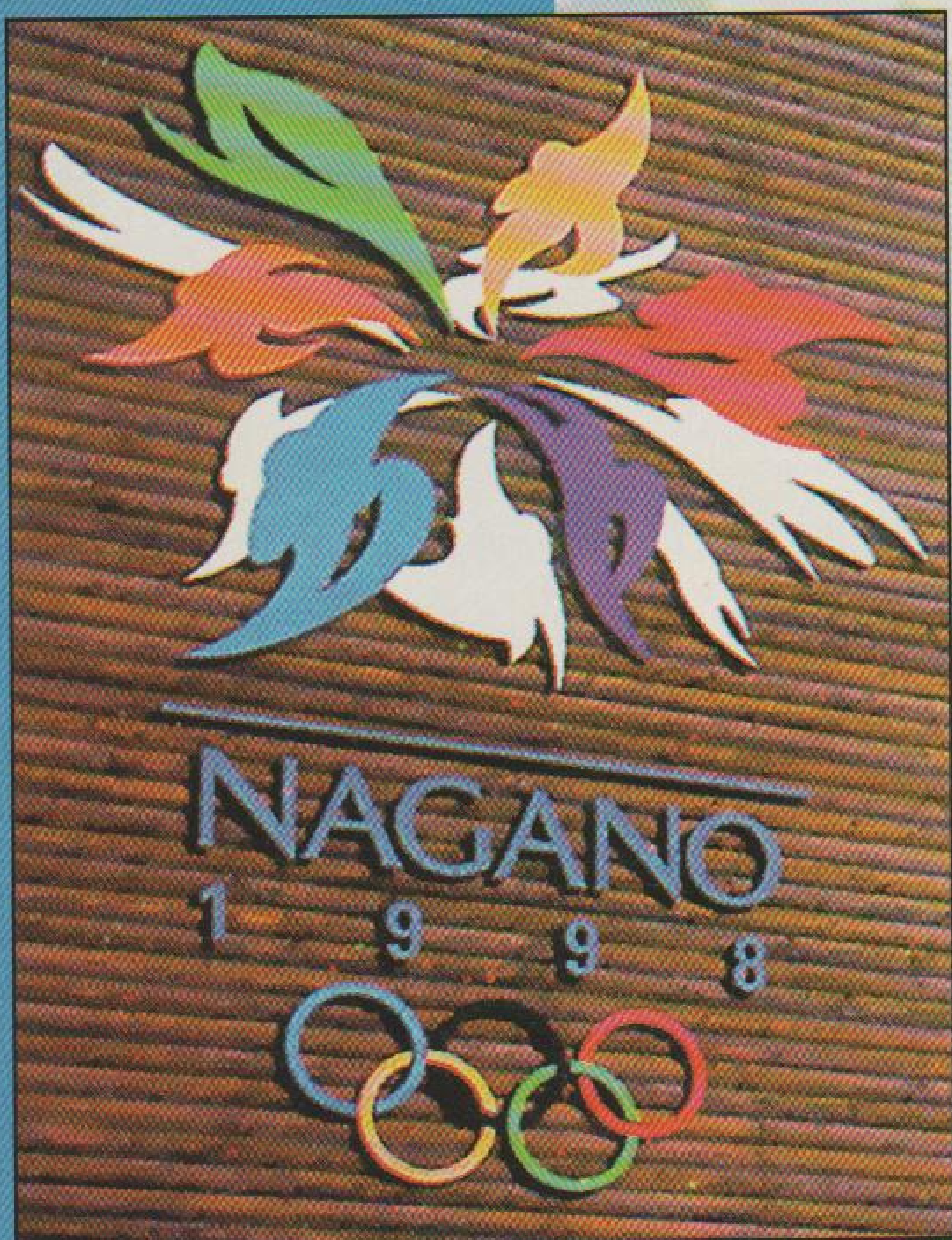








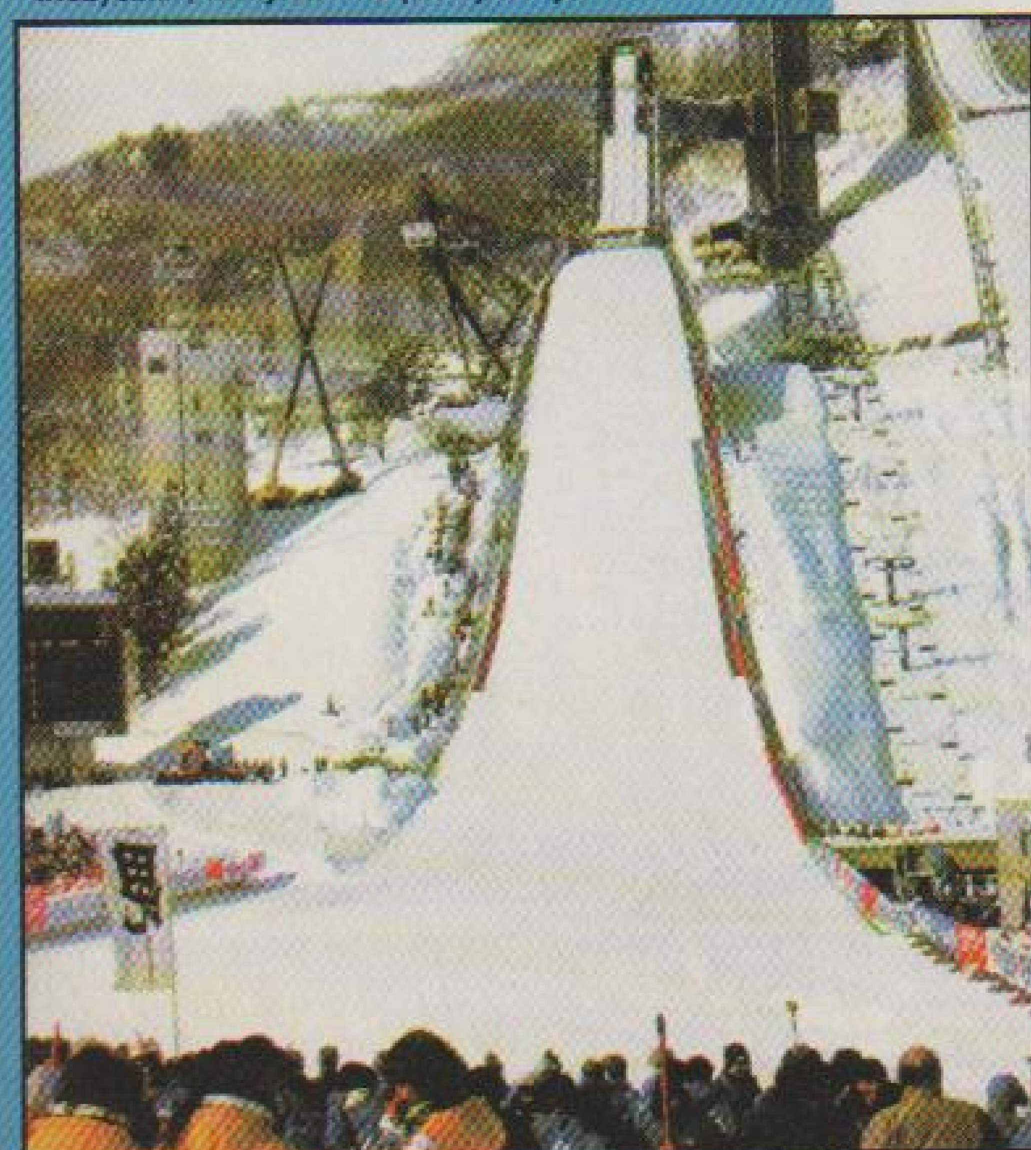
tytuł: GUARDIAN HEROES
platforma: SEGA SATURN
typ gry: CHODZONE MORDOBICIE
cena: a kto to może wiedzieć?

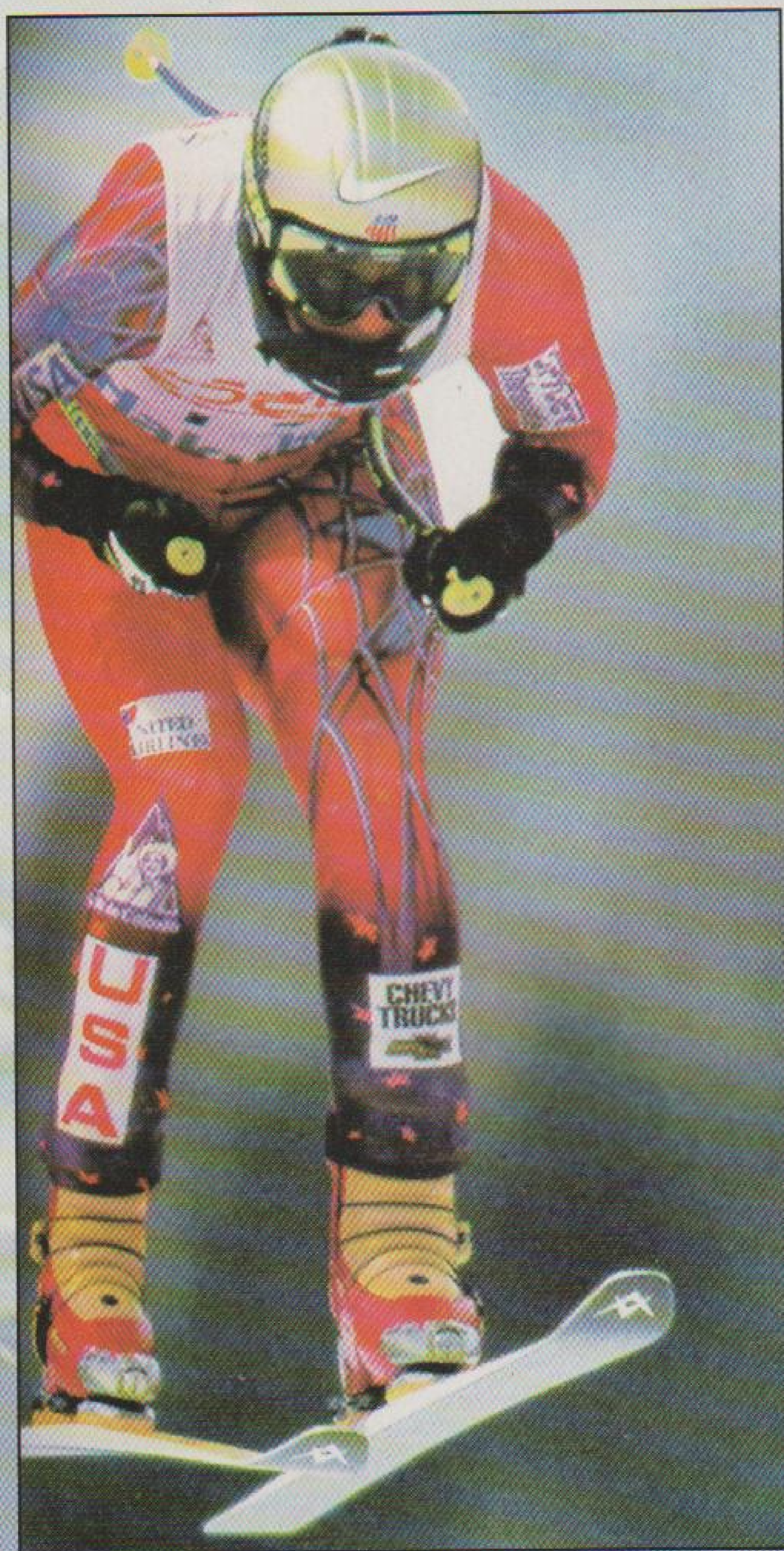


Przed-Olimpijskie igrzyska odbyły się w atmosferze współzawodnictwa mającego zachęcić sportowców do pokazania swoich największych możliwości, ale też pokazały, jak ciepła i miła może być ta atmosfera.



Pierwsza w Japonii równoległa skocznia narciarska, dla dalekich (punkt K=120) i normalnych skoków (punkt K=90) jest zaprojektowana w specjalnym kształcie "wieżyczki", który ułatwia podejście jak i skok.





NAGANO 1998



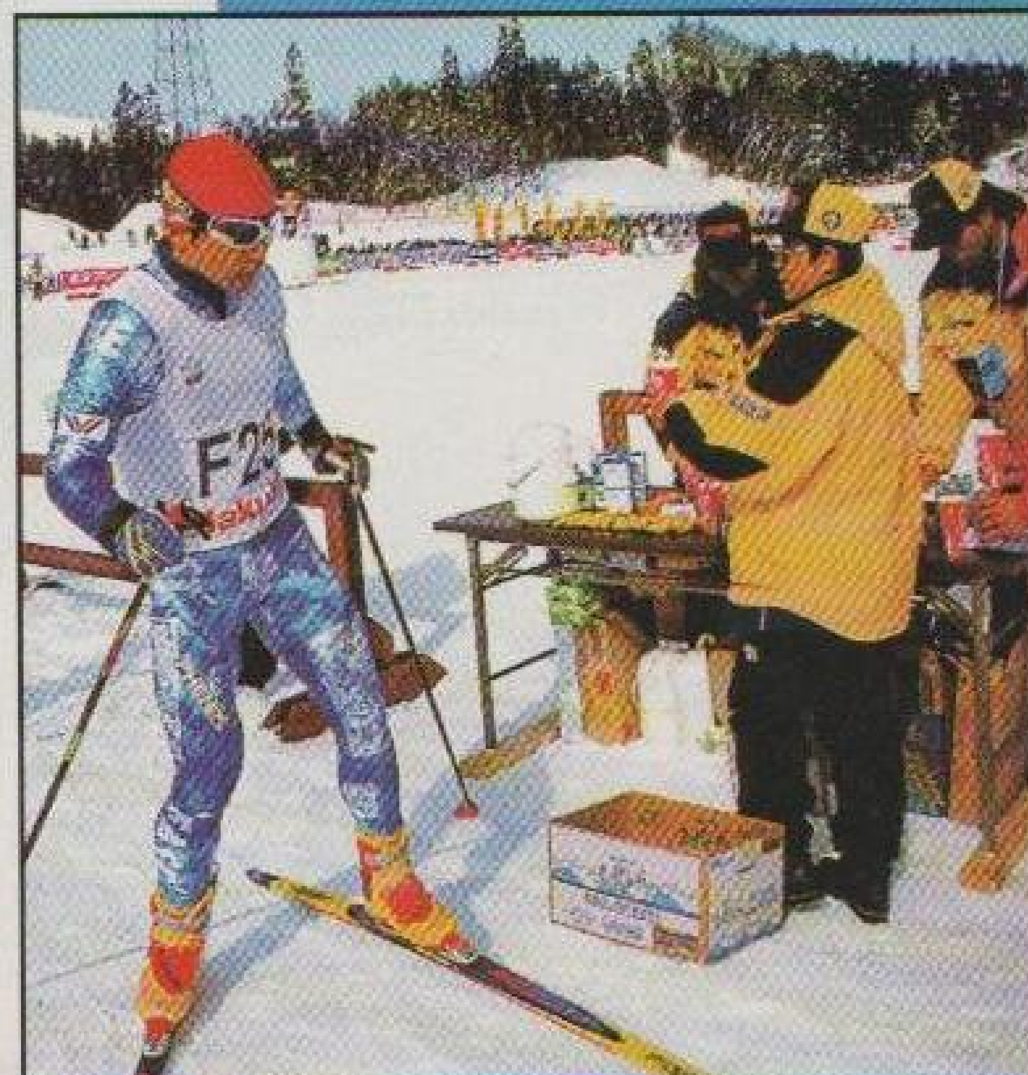
Jak Japończycy zaangażowali się w sprawę organizacji Zimowych Igrzysk

Dwadzieścia sześć lat po pierwszej olimpiadzie, którą organizowała Japonia (Sapporo 1972), Kraj Kwitnącej Wiśni znowu gościł olipmijczyków z całego świata. Okręg Nagano przez 16 dni, od 7 o 22 lutego stał się areną olimpijskich zmagań. Komitet Organizacyjny XVIII Olimpiady pracował przez parę ostatnich lat, aby oddać na czas wszystkie tereny, które miały służyć do zmagań sportowców. Bardzo starannie przygotowano więc tereny do skoków, kombinacji alpejskiej, łyżwiarstwa szybkiego, biathlonu, narciarstwa w stylu wolnym i pod inne międzynarodowe zimowe dyscypliny sportowe.

Już na długo przed rozpoczęciem Olimpiady widać było entuzjazm wśród mieszkańców



Ponownie rozważono pomysły budowy Narodowych Terenów Narciarskich, wysuwając na pierwszy plan ochronę środowiska naturalnego i rzadkich gatunków roślin chronionych przez Konwencję Waszyngtońską.



Olimpijski Festiwal Kultury i Sztuki w Nagano zaczął się rok przed otwarciem Olimpiady. Jako temat przewodni imprezy wybrano "Jeden Świat, Jedno Serce".

Okręgu Nagano. W Hakuba Village, gdzie odbył się konkurs skoków narciarskich, jak i w innych wioskach - arenach sportowych zmagań, przygotowano różnego rodzaju plakaty, informacje, naklejki, afisze itp. oznajmujące, że mieszkańcy tych terenów z niecierpliwością oczekują na Olimpijczyków. Komitet Organizacyjny przystąpił do poprawienia i udoskonalenia infrastruktury i logistyki rejonu, aby sportowcy jak i wszyscy goście czuli się tu jak najbardziej komfortowo. Rozbudowano wiele dróg i tuneli, zarówno w mieście Nagano, jak i we wszystkich innych miejscowościach Okręgu. Budowa Wioski Olimpijskiej, wioski dla mediów i dziennikarzy była wielkim zadaniem, z którego wywiązano się idealnie.

Olimpiada połączyła wysiłki władzy i ludności

W 1991 roku po wytypowaniu Nagano na organizatora Zimowej Olimpiady'98, władze okręgu Nagano wraz z Komitetem Olimpijskim zorganizowały szereg "przed-olimpijskich" imprez kulturalnych, sportowych i ceremonii. Kolejne wystawy i uroczystości odbyły się w między innymi w Nagano, Aichi, Tokio, Hokkaido. Rok przed igrzyskami przygotowania nabrały tempa. W Tokio, podczas wystawy zorganizowanej w dniach od 3 o 15 lutego 1997 roku ogłoszono szczegółowy plan imprez otwierających Igrzyska. Blisko 500 japońskich i zagranicznych dziennikarzy przysłuchiwało się, jak Japończycy tym razem przygotują ceremonię otwarcia. Konferencja, którą zorganizowano w tym celu przyniosła też z sobą między innymi aukcję specjalnych T-shirtów, które miały obrazować odliczanie czasu do momentu rozpoczęcia Olimpiady. Podczas festiwalu "przed-olimpijskiego" w Nagano odbył się koncert galowy zespołów dziecięcych z pięciu kontynentów, przedstawienia teatru kabuki, jak i inne imprezy kulturalne, które cieszyły się ogromnym zainteresowaniem. Oprócz oficjalnych imprez odbyła się też cała masa festiwali i uroczystości organizowanych przez pozarządowe organizacje lokalne, które dowiodły zaangażowania w sprawę Igrzysk zwykłych obywateli. Na przykład podczas kampanii promocyjnej "Serecznie Witamy w Nagano" tworzono ze śniegu obrazy każdego z rejonów administracyjnych, przygotowywano podarunki dla ekip olimpijskich, zorganizowano też uroczysty przemarsz do stadionu - miejsca ceremonii otwarcia Igrzysk, w którym uczestniczyło ponad 1.000 osób. W Hakuba Village lokalna organizacja kobieca przygotowała specjalny sztandar zatytułowany "Cztery Pory Roku w Hakuba", który został użyty jako dekoracja stadionu. Prezentacja znicza olimpijskiego, koncert bębenków taiko, pokaz sztucznych ogni itd. - wszystko to dowodziło entuzjazmu organizatorów i gospodarzy zbliżającej się Olimpiady.

Olimpijczycy szanują przyrodę i swoich gospodarzy

Kilka z wyjątkowych cech olimpiady w Nagano to między innymi udział dzieci, życie w harmonii z przyrodą i zaangażowanie ochotników. W celu wywiązania się z zobowiązań, które zaakceptowano na samym początku - "Jako łącznik z XXI wiekiem, Igrzyska w Nagano pobudzą w dzieciach, które są naszą przyszłością, wielkie marzenia, i ugruntują w nich zrozumienie dla idei pokoju" - każda szkoła podstawowa i średnia wybrały sobie państwo, które chciałyby gościć w czasie trwania Olimpiady, a póżniej podtrzymać kontakty i nawiązać współpracę ze sportowcami z państwa, któremu pomagały.

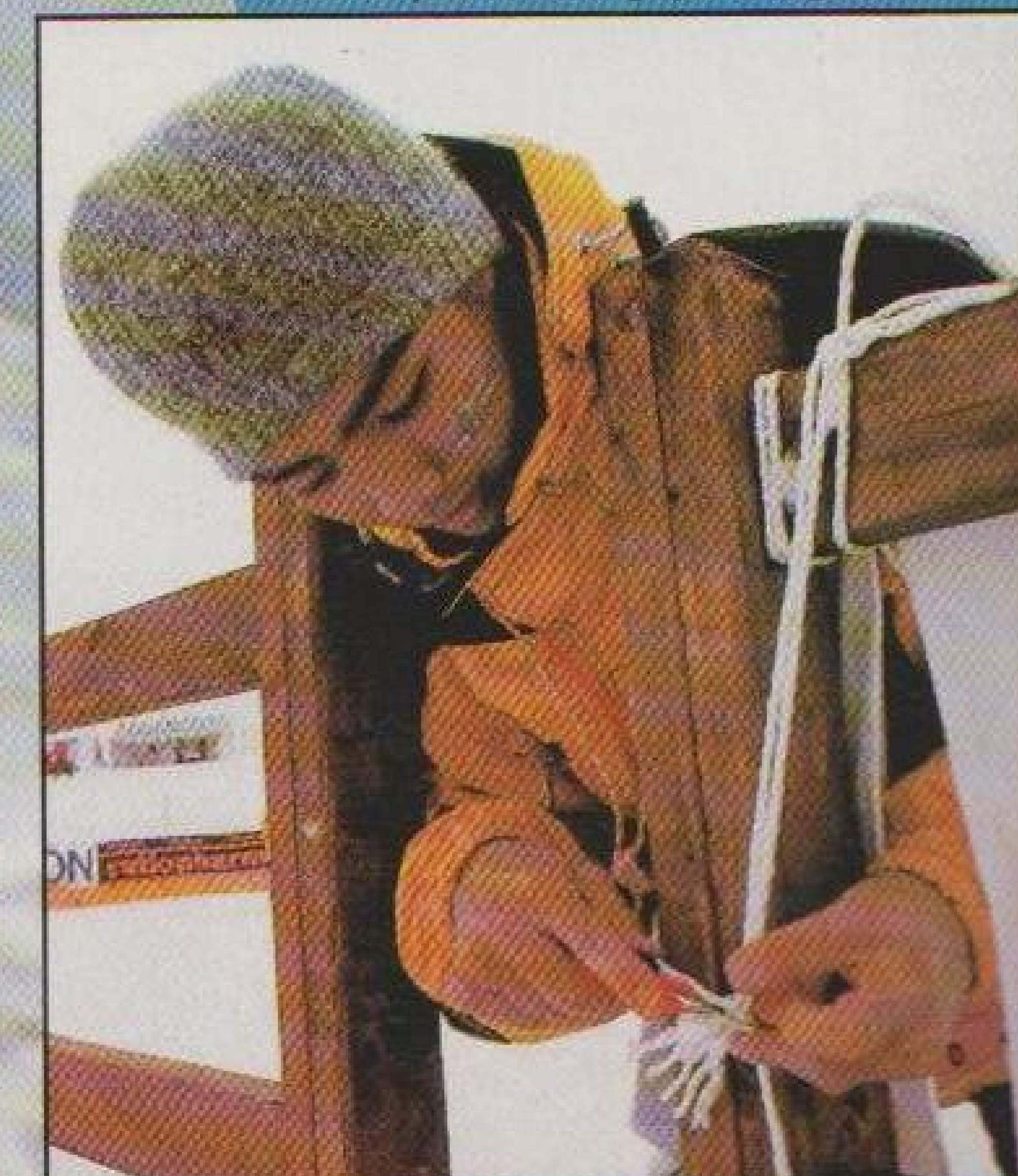
Od czasów Olimpiady w Lillehammer środowisko naturalne to najważniejszy temat Igrzysk Olimpijskich. Również w Nagano postarano się



Arena do łyżwiarstwa szybkiego (M-Wave) ma 400 metrów standardowej podwójnej bieżni i pretenduje do miana jednego z największych krytych lodowisk na świecie.



Ochotnicy zgłaszali się z Japonii, jak i z całego świata. Team'98 to sieć pomagająca ochotnikom w koordynowaniu ich prac na rzecz Igrzysk w Nagano.



Stadion Olimpijski został zaprojektowany na wzór kwiatu, z zewnętrznymi ścianami sektorów skierowanymi w stronę nieba, jak jego płatki.





Ochotnicy odegrali znaczącą rolę w Atlancie, także w Nagano byli oni jedną z głównych sił przygotowujących organizację Olimpiady. Różne motywy kierowały japońskimi ochotnikami, ale spośród najczęściej wymienianych należy powiedzieć o "chęci zobaczenia, jak nasza olimpiada odnosi sukces" i "pomocy dla zagranicznych gości".

NAGANO - NIEPOWTARZALNE DOŚWIADCZENIE

Cała Olimpiada została zaprojektowana wokół głównej ceremonii otwarcia (dohyo-iri), która pochodzi z tradycji sumo i została wykonana przez największego mistrza sumo (yokozuna) ze Wschodu. Ekipy Olimplijczyków były prowadzone przez główne oddziały zapaśników (makuuchi rikishi) niosących transparenty. Cała ceremonia została zapoczątkowana przez bicie dzwonu świątyni Zankoji. Następnie odbyło się przejście przez potężne cztery bramy (symbolizujące Wschód, Zachód, Południe i Północ), wykonane w formie potężnych słupów (Onbashira) przez kilkuset młodych ludzi. Następnie odbyło się wejście na ring. Dziecko Śniegu (Yukinko) ubrane w słomiany pióropusz wykonało taniec wokół okrągłej areny. Następnie weszli wspomniani najwięksi zapaśnicy ubrani w haori i hakama, którzy wprowadzili na stadion sportowców ze wszystkich państw. Po zapaleniu znicza odbyło się wykonanie Hymnu do Młodości z Dziewiątej Symfonii Beethovena, poprowadzone przez japońskiego dyrygenta Seiji Ozawa. W końcu satelitarny przekaz na żywo na pięć kontynentów oznajmił otwarcie Igrzysk Olimpijskich w Nagano.

NAGANO

Okręg Nagano znajduje się w centralnej części głównej wyspy Japonii, Honsiu, i jest otoczony z czterech stron przez szczyty górskie wznoszące się na wysokość od 2.000 do 3.000 metrów. Teren ten znany jest także jako Japońskie Alpy. Pogoda na tym terytorium zmienia się, a piękno związane z tymi zmianami towarzyszącymi pojawieniu się kolejnych pór roku ściąga tutaj wielu turystów. Nagano to zarówno teren rolniczy, reprezentowany przez wielkie uprawy wysokogórskich warzyw, jak i centrum przemysłowe, związane z wytwarzaniem części elektronicznych i urządzeń precyzyjnych. Podróż z Tokio do Nagano trwa zwykle dwie i pół godziny pociągiem ekspresowym, ale kiedy uruchomiono specjalne połączenie Shinkansen, trwa to znacznie krócej.

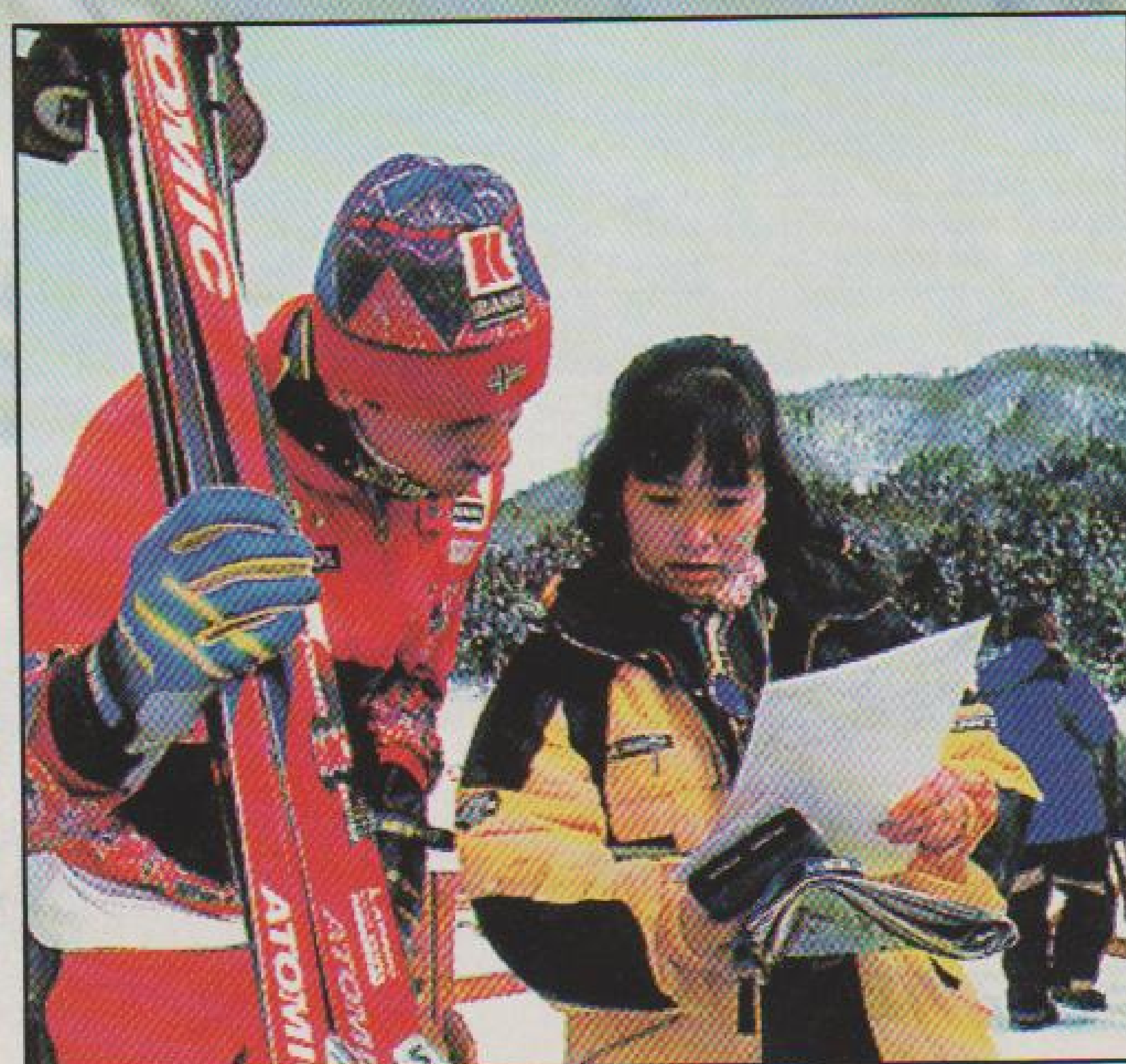
wyakcentować problematykę odpowiedzialności za przyrodę. Plany objęły zabezpieczenie miejsc, w których rozgrywały się konkurencje olimpijskie, uprawa sadzonek i ochrona rzadkich gatunków roślin. Dodatkowo zorganizowane zostały badania na temat lokalnych warunków środowiskowych, a także wybudowano specjalne urządzenia do gromadzenia i ponownej utylizacji śmieci, które będą obsługiwały pojazdy bezpieczne dla środowiska.

Tekst: Hideo Tsuji
Opracowanie: Mariusz Turowski
Foto: Japan Pictorial © Photo Kishimoto



Podjęto specjalne środki, aby zaangażować dzieci w uczestnictwie w sztafecie ze Zniczem Olimpijskim, w imprezach związanych z ceremonią otwarcia, rozdawania nagród, i w ogóle we wszelkiej aktywności towarzyszącej Olimpiadzie.





- „Jeśli skrzywdzona kobieta uśmiecha się
w obecności krzywdziciela,
to albo nie ma wstydu, albo nie jak się zemścić..."
- „Na włosie kobiety, wół pociągnie wóz."
- „W nieszczęściu rodzina liczy na kobietę,
jak wojsko na swego dowódcę"
(przysłowia wschodnioazjatyckie)





JAPONKI
czyli MADAME BUTTERFLY I INNE

No i mamy marzec. Jest to miesiąc, który nieodmiennie kojarzy się z jednym tylko świętem... Coś jak grudzień z Bożym Narodzeniem, a czerwiec z Dniem Dziecka.

Owe Święto osobiście uważam za anachronizm. Ostatecznie, jest to jakaś tam pamiątka po ustroju, z którym rozstaliśmy się podobno chętnie i bezpowrotnie. No to dlaczego... Auu! Nie tak mocno!... (Moja żona, we właściwie sobie ujmujący sposób przypomniała mi, że piszę dla „Kawaii", a nie „Gazety Wyborczej). No dobra...

Chodzi naturalnie o Międzynarodowy Dzień Kobiet, który od 1911 r. sprawia, że kobiety całego świata (che, che) dostają po kwiatku i to je podobno dowartościowuje.

Przypuszczam, że w Japonii kwiatek dany kobiecie, nawet z okazji Święta o tak Międzynarodowym zasięgu, wywołałby zdumienie i... zażenowanie. Jak to właściwie jest z tymi mieszkankami Krainy Wschodzącego Słońca? Przeciętnemu Europejczykowi Japonka kojarzy się z eteryczną istotą, ubraną w barwne jak motyle skrzydła kimono, drepczącą drobnym kroczkiem wśród kwitnących wiśni. Co bardziej oczytani z miną znawcy dodadzą jeszcze... - „No i te... jak im tam... gejsze". Pewnie zarumienią się przy tym z maślanymi oczkami. A przedstawicielki płci pięknej westchną nad urodą, makijażem i zwiewnym strojem. Ach, żeby tak choć raz... Spokojnie. Nie kimono decyduje o „japońskości" Japonki. Choć, muszę przyznać, upiększa.



Są ponoć na tym świecie trzy rzeczy godne zachodu: europejski dom, chiński kucharz i japońska żona. Więc jak to jest naprawdę? Spróbujmy uchylić rąbka tajemnicy. Z góry przepraszam, jeśli zostanę uznany za męskiego szowinistę (świadomie po słowie „męski" opuściłem pewnego chrząkającego ssaka, dodawanego zazwyczaj do określenia „szowinista"). Proszę mi wierzyć, że piszę te słowa w HOŁDZIE najbardziej chyba cierpliwym kobietom świata. Więc na początek trochę teraźniejszości, a potem, kawałek dobrej feministycznej historii, czyli jak Japonki (mimo wszystko) potrafiły przejść do historii własnego kraju.

Wiecie jak nazywają swoje żony „współcześni samuraje?" - „Kanai". Dosłownie oznacza to - „wnętrze domu". W Japonii, świecie zdominowanym od wieków przez mężczyzn, miejscem kobiety jest dom, a przeznaczeniem - rodzenie dzieci. Mamy przecież XX-wiek... prawie XXI-szy, wrzasną pewnie co niektóre feministki. No i co z tego? Już R.Kipling (przypominam, „Księga Dżungli") powiedział - „Wschód jest Wschodem, a Zachód Zachodem..."

W Japonii rzadko który mężczyzna nosi klucze do mieszkania. Po co? Przecież żona czeka. Że niby mogła wyjść? Jak to wyjść! Niemożliwe! Widać nigdy, jeden z drugim, nie zastał po powrocie z pracy karteczki - „Wyszłam z dziećmi do Janki. Obiad w mikrofali".

Japończycy twierdzą, a Japonki z uśmiechem (hmm... uśmiechem) potwierdzają, że kobiety robią to, do czego je stworzyła natura. Nie muszą dzięki temu gonić za karierą, nie potrzebują martwić się o pieniądze ani zaopatrzenie. Powinny być szczęśliwe. Kto wie? Może i są.

W tym idyllicznym życiu coraz częściej widoczne są jednak drobniutkie (jak dotychczas), pęknięcia. Mogą one jednak zaowocować przemianami społecznymi na miarę przelotu boskiego kamikadze (oczywiście tajfunu, nie pilota-samobójcy). Jak wygląda życie przeciętnej współczesnej Japonki? Przepraszam za uogólnienia. Oczywiście sytuacja np. w Tokio będzie się różniła od tej w miastach prowincjonalnych. Pewne rzeczy są jednak ciągle regułą.



Najpierw dzieciństwo... No urodziła się. „Nic nie warta córka"... Co innego syn... Dziedzic.

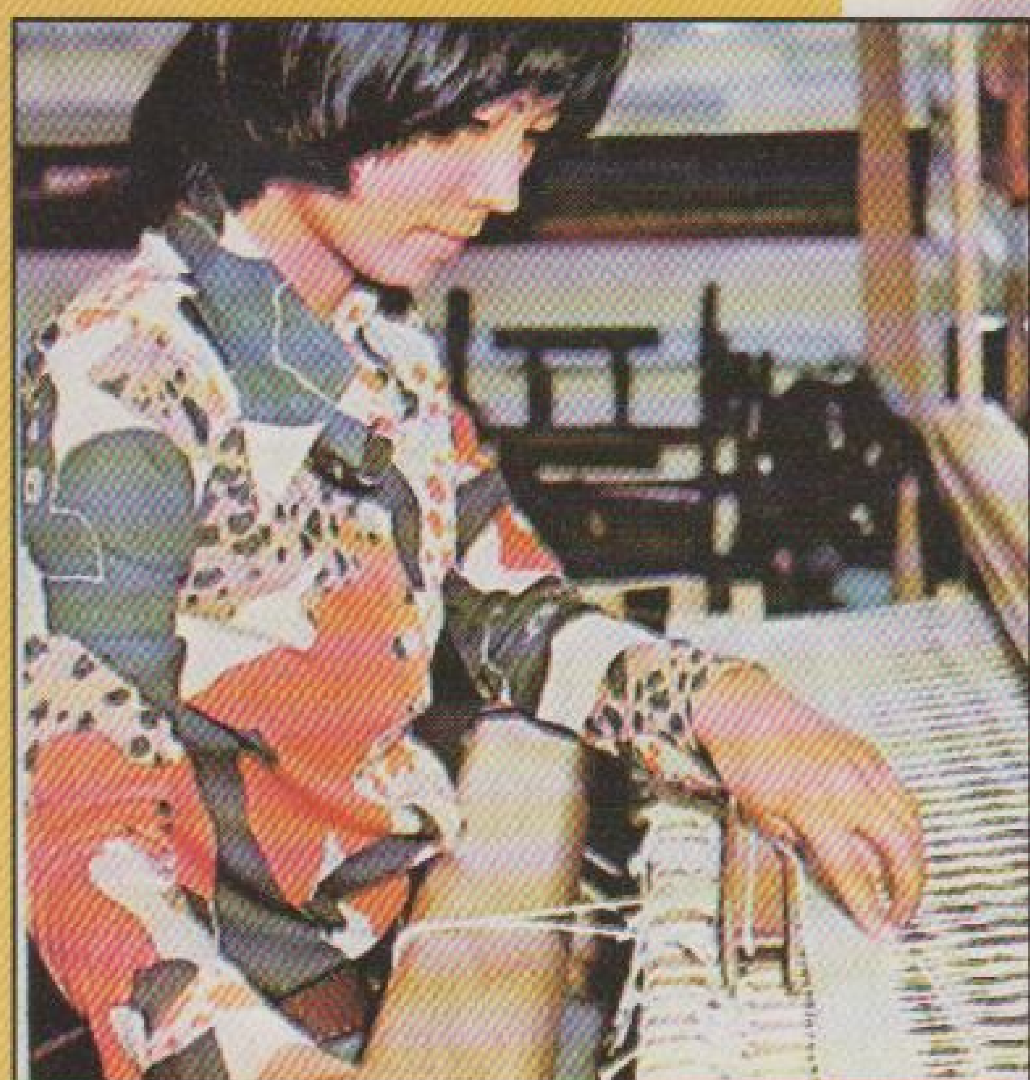
Wracajmy do naszej małej Akiko. Dlaczego Akiko? Dlaczego nie?... Lubię to imię.

Słodkie dzieciństwo kończy się dość brutalnie pójściem do szkoły. Abstrahując naturalnie od systemu japońskiej oświaty. Do żłobka czy przedszkola raczej nasza mała nie poszła. Instytucji tego typu jest w Japonii niewiele i są niepopularne. Tradycja... No i koszty. Pozostaje babcia... Nie tak szybko. Japońskie babcie wcale się nie palą do opieki nad dziećmi. Same dopiero co pozbyły się tego bagażu. Wolą być teściowymi i ciosać kołki na głowach „nic nie wartych synowych". Ho, ho, świekra w japońskiej rodzinie to nie byle kto. Potrafi nieźle zatruć życie. Ma nieograniczoną władzę. To co, że sytuację synowej zna aż do bólu. Sama kiedyś była na jej miejscu... No i dobrze, zemsta jest rozkoszą bogów.

Ale co ja to miałem? Ach, prawda - Akiko. No więc szkoła podstawowa. Potem średnia. Wreszcie college lub uniwerek. Czy wiecie, że w Japonii największy chyba odsetek kobiet ma wykształcenie wyższe? To w zasadzie bez znaczenia, bo o pracę bez względu na kwalifikacje nie będzie łatwo.

Trafiamy do dobrej firmy i zaczynamy pertraktacje. Uniwersytet? Wspaniale. Na pewno coś znajdziemy. Asystentka od-





powiada? Będzie pani podawać herbatkę, coś tam skseruje, coś wklepie do komputera. Że co? Że niezgodne z wykształceniem. No cóż... Na pożegnanie kilka zwyczajowych grzeczności, uśmiechy, ukłony. Niechętnie zatrudnia się kobiety na stanowiska, które „grożą" zrobieniem kariery. Wiadomo - wyjdzie taka za mąż, potem dzieci. A ubezpieczenia trzeba płacić. Do tego dochodzą kwestie płac. Oficjalnie kobieta i mężczyzna mają w Japonii równe prawa, ale... Płace płci nadobnej bywają o 30-50% niższe od pensji płci brzydszej.

Zdarzają się wprawdzie egzaminy na stanowiska, do których na równych prawach startują panowie i panie. Co z tego? Jeśli obie płci otrzymają tę samą ilość punktów, to na zatrudnienie kobieta raczej liczyć nie powinna.

Co nam pozostaje? Samotna kobieta emancypantka jest źle widziana. Więc małżeństwo. Funkcja swatki jest w Japonii nadal otaczana szacunkiem. Znajdują naszej Akiko narzeczonego. Spodoba się... Dobrze. Nie? Trudno, zaczynamy od początku... W końcu jest... Krótki okres narzeczeństwa i ślub.

Jeśli będzie brała ślub w tradycji shinto, założy specjalną czapeczkę, która ma ukryć „rogi zazdrości". Bo zazdrość to najpaskudniejsza cecha mężatki. Pewnie gdyby nie ta czapeczka i chowane poroże, co druga Japonka padłaby na rozstrój nerwowy.



No, to klamka zapadła. Jeśli miała pracę, porzuca ją. Wiadomo - dom, dzieci... no i mąż. Pracująca żona nadal nie jest zbyt dobrze widziana. Jest świadectwem mężowskiego nieudacznictwa.

To, że nasza Akiko idąc na uniwersytet miała jakieś sny i aspiracje? A kogo to obchodzi! Jej aspiracjami są teraz dzieci i mąż despota. Z czasem pan małżonek zrobi pewnie karierę i uzna, że w domu niepodzielnie panuje żona. Po kilku czarkach sake, być może przyzna z niepewnym uśmiechem, że jego żona jest „pierwsza po cesarzu". Miłe? No niby tak, chociaż obecnie cesarz ma tak mało do powiedzenia. Dzieci dorastają. Odchodzą z domu. A życie? Przeciekło między palcami na gotowaniu i zakupach. Wsiąkło gdzieś między dziecinnym pokoikiem, a kolejnym ukłonem przy kolacji. O pracy można już tylko pomarzyć.

Mamy koniec XX wieku... Są zapewne w Japonii wyemancypowane kobiety, idące w tłumie mężczyzn z wysoko uniesioną głową. Życzę im, aby były coraz mniej samotne. Koniec snu o barwnym kimonie? Eee chyba nie... Uniżenie przepraszam! Gomen nasai!! Stereotypy takie już są.

Smutno jakoś wyszło... „Wschód jest wschodem..."

Ciekawe, że w tym społeczeństwie, gdzie kobietę przystrzyżono równo z trawnikiem, były istoty, które ponad trawnik potrafiły (czasem nieświadomie) wystawić głowę. Skupmy się teraz na tych ewenementach. A zacznijmy od przedwieczy, gdy nad ziemią unosiło się czyste niebo, a na Niebiańskiej Równinie panowali bogowie...

Amaterasu - Boska władczyni Wysokiej Równiny Niebios. W tradycji japońskiej jest to dla mnie ciekawostka. Rzadko która religia szczyci się tym, że jej najwyższe i najbardziej czczone bóstwo jest płci żeńskiej. Zwłaszcza wśród ludów strikte wojowniczych, tak jak Japończycy. Jej ojcem był stworzyciel Wysp Japońskich, demiurg o imieniu Izanagi. Po stracie małżonki boski stwórca poddał się rytualnemu obmyciu ciała. Z jego lewego oka wyszła właśnie Amaterasu. Świetlista bogini słońca. Z prawego oka wyszedł na świat jej młodszy brat Tsukiyomi - bóg księżyca.

Osławiony, bóg wiatru Susanoo, zrodził się podczas przedmuchiwania nosa Izanagi.

To Amaterasu podarowała ludziom zrodzone z ciała bogini Toyouke, proso, fasolę, pszenicę, jedwabniki, wołu i konia. No i podstawę ich bytu... ryż. Nauczyła też śmiertelników, jak go uprawiać.

Mitologia opisuje ją jako boginię bardzo porządną, schludną i nad wyraz poważną. Jej twarz była zawsze pełna godności i lśniła słonecznym blaskiem.

To ona wysłała na ziemię swego wnuka (po mieczu) Niningi. Dała mu również boskie atrybuty władzy cesarskiej: zwierciadło, klejnoty i miecz, wypowiadając słowa: „Idź i rządź! Tron cesarski, trwać będzie wiecznie jak niebo i ziemia i będzie rozkwitał po wsze czasy". Jego potomek był pierwszym śmiertelnym cesarzem, a żył, bagatela, 137 lat. Tak zaczęła się Japonia... Od kobiety. Wprawdzie bogini, ale zawsze.

No i co wy na to panowie samuraje? Że to legendy, mity? No to zejdźmy na ziemię i obejrzyjmy z bliska heroinę jakich mało.

Jingu - waleczna cesarzowa. Postać legendarna, aczkolwiek opisana w oficjalnych kronikach zwanych „Świętymi Księgami" - Nihongi i Kojiki. Jej małżonek, cesarz Chuai, nie zapisał się w historii niczym szczególnym. Jedynie nieudaną wyprawą na lud Kumaso. Zmarł gwałtowną śmiercią. Cesarzowa poleciła pochować go po cichu i ostro wzięła się do dzieła. Jako szamanka nawiązała kontakt z bogami (w tym z Amaterasu) i zgodnie z ich wolą zorganizowała wyprawę wojenną przeciwko Korei.



Miała jeden niewielki problem. Typowo kobiecy. Nasza heroina była w ciąży i zbliżał się poród. Poradziła sobie, podwiązując kamień pod łonem i prosząc bogów, by mogła rodzić po powrocie z wyprawy. Bogowie (przekupieni darami) okazali przychylność i cała eskapada skończyła się szczęśliwie. Władca Korei wywiesił białe flagi i obiecał płacić potężne daniny.

Cesarzowa powróciła do kraju na statkach wypełnionych po burty skarbami. Po bezpiecznym powrocie urodziła bez problemów i pochowała cesarza małżonka z należnymi honorami. Mimochodem usunąwszy pretendentów do tronu, zadbała by jej syn, książę Honda, został cesarzem. Jako regentka Jingu rządziła krajem w jego imieniu przez kolejnych 69 lat. Zmarła w wieku stu lat.

Kult wojowniczej cesarzowej jest żywy po dziś dzień, szczególnie w północnej części Kyushu. Z tą przedsiębiorczą kobietą historia obeszła się mniej łagodnie (wiado-



mo, kronikarzami byli mężczyźni). Jingu nigdy nie weszła do rejestru cesarzy.

I co? Że, za męska? Za brutalna. Proszę bardzo, teraz istoty kulturalne, miłe i łagodne.

Murasaki Shikibu i Sei Shonagon - piękne literatki okresu cywilizacji Heian. Obie były damami dworu małżonek cesarza Ichijo. Murasaki służyła damie o imieniu Shoshi. Należała do najsławniejszych pisarek swego wieku. Jest autorką dzieła „Genji Monogatari" (Opowieść o księciu Genji).

Sei Shonagon była osobą niezwykle utalentowaną i błyskotliwą. Żyła wśród świty kolejnej żony cesarza, cesarzowej Teishi. Jest autorką „Makurano Soshi" (Notatnik osobisty). Dzieło to odnotowywało ciekawe wydarzenia, sytuacje i myśli. Prócz walorów czysto literackich jest „Notatnik" żywą kroniką dworskiego życia towarzyskiego. O obu paniach niewiele wiadomo. Tyle tylko, że grupy literackie obu małżonek władcy ostro ze sobą rywalizowały. W wypowiedzi na temat japońskiej literatury klasycznej, Noblista Kawabata Yasunari, nazwał „Genji Monogatari" „szczytowym osiągnięciem literatury japońskiej, któremu do dnia dzisiejszego nie dorównała jeszcze żadna inna powieść".

Po zastrzyku arystokratycznego blichtru zróbmy skok przez kilka wieków w epokę Edo (shogunowie Tokugawa). Zajmijmy się zjawiskiem zwanym:

Gejsza - dyplomowana dziewczyna do towarzystwa. Nie będę powtarzał zdania setek fachowców, by nie mylić gejszy z pannami uprawiającymi najstarszy zawód świata.

Hmm... No to nie mylcie gejszy z dziewczyną lekkich obyczajów. Gei-scha, to w tłumaczeniu dosłownym "osoba, która uprawia sztukę". Genezą powstania instytucji gejszy było wydzielenie z grupy kurtyzan różnych stopni, prawdziwych artystek w specjalnościach tańca, śpiewu i konwersacji.

Pierwowzorem gejszy jest odoriko - tancerka nie będąca kurtyzaną, zabawiająca gości tańcem w dzielnicy Yoshiwara. Yoshiwara - zwana inaczej dzielnicą „Płynącego Świata" - była miejscem męskich rozrywek w Edo. Na podobnych do odoriko zasadach działały tzw. geiko - pieśniarki towarzyszące sobie grą na instrumencie o nazwie shamisen.

Z biegiem lat zawód gejszy zaczął przybierać coraz subtelniejsze cechy. Tak jest do dzisiaj.

Dziewczyna zdradzająca talent artystyczny i przeznaczona na gejszę od dziecka studiuje śpiew, tradycyjne tańce, sztukę chanoyu, ikebany i dowcipnego prowadzenia konwersacji. Wszystko przy zachowaniu nienagannych manier.

Gejszą najczęściej opiekuje się prywatny patron lub instytucja, która umawia ją na spotkania z gośćmi. Tradycyjnie opłatę za usługi gejszy liczy się ilością spalonych podczas spotkania trociczek. Zawód gejszy kończy się z chwilą wyjścia za mąż.

Od ogólnego hasła przejdźmy do konkretnej osoby z krwi i kości. Nieśmiertelnej.

Madame Butterfly - prawda czy legenda? Prawda naturalnie. Panna Yamamura Tsuru istniała naprawdę i naprawdę nazywano ją „Motylem", po herbie rodowym noszonym na kimonie. Była żoną bogatego kupca angielskiego Thomasa Glovera. I miała z nim syna. Kupiec, gdy dorobił się majątku na handlu jedwabiem i herbatą, porzucił bogdankę. Nie mogąc znieść hańby, O-cho-san (Panna Motyl) usiłowała popełnić samobójstwo, lecz zdołano ją odratować. Jej syn uczęszczał potem do szkoły w Nagasaki, gdzie wykładowca spisał losy jego matki i opublikował pod tytułem „Madame Butterfly". Mieszkańcy Nagasaki do dziś pokazują miejsce w ogrodzie Glover Mansion, skąd Tsuru wypatrywała masztów żaglowca ukochanego.

Bohaterką podobnej i równie nieszczęśliwej historii stała się gejsza z Shimody. Miasto to było pierwszym miejscem, gdzie pozwolono na założenie amerykańskiego konsulatu. Bohaterami romansu stali się: konsul Townsend Harris i 16-letnia gejsza Okichi. Harris zobaczył Okichi po raz pierwszy, gdy wychodziła z łaźni. Zafascynowany jej urodą złożył prośbę, by przydzielono mu ją jako służącą. Charakter „Służby" był dla wszystkich oczywisty. Władze Shimody przystały chętnie i potraktowały dziewczynę jako rodzaj łapówki dla gajdzina, z którym rozmowy handlowe były wyjątkowo ciężkie.

Okichi została dostarczona do konsulatu niemal siłą. Z piętnem „Kochanki barbarzyńcy". Rodzina wyparła się jej, narzeczony porzucił (mimo rekompensaty w postaci wyniesienia do stanu samurajskiego). Po zakończeniu swej misji Harris wyjechał do Stanów, zostawiając Okichi. Dziewczyna musiała uciekać z miasta. Popadła w alkoholizm. Do Shimody powróciła po latach, gdzie nadal nie akceptowana popełniła samobójstwo skacząc do rzeki. Jej grób należy obecnie do największych atrakcji Shimody.

No i znowu smutno skończyłem. Albo coś ze mną nie tak, albo o Japonkach nie da się pisać inaczej.

Coś jednak musiało być w tych kobietach, skoro na ich widok powstawały tak piękne poematy, jak mój ulubiony:

Z myślą o tobie
wstrzymałem swe kroki
oczarowany
niewysłowionym pięknem
*okrytej kwieciem wiśni...***

Powróćmy do XX-wieku. W 1972 roku ankiety wśród kobiet wskazywały, że 82 procent pań nie widzi nic zdrożnego w funkcji „kury domowej". Wystarczyły 4 lata, by to stanowisko poparło jedynie 49 procent ankietowanych.

Potężny wyłom w tradycyjnej obyczajowości uczynił obecnie panujący tenno Akihito. Pojął mianowicie za żonę osobę wprawdzie piękną, wykształconą, ale nie mającą nic wspólnego z arystokracją. Wziął za żonę zwykłą córkę... milionera. Szok!!!

Szturm na „męski raj" trwa. Hmm... Słaba płeć? W razie czego... Zawsze mają w odwodzie kunoichi.

Darek Styrna

** - przekład prof. Wiesław Kotański

Bibliografia:
J. Tubielewicz - „Mitologia Japonii" - W-wa 1977
M.Collcutt, M.Jansen, I.Kumakura - „Japonia" - Penta 1997
M. Derenicz - „Japonia Nippon" - Nasza Księgarnia W-wa 1977
Anna Lewkowska - Artykuł „Kobieta i życie" ?
Ivan Morris - „ Świat Księcia Promienistego" - PIW W-wa 1973







Oh My Goddess!



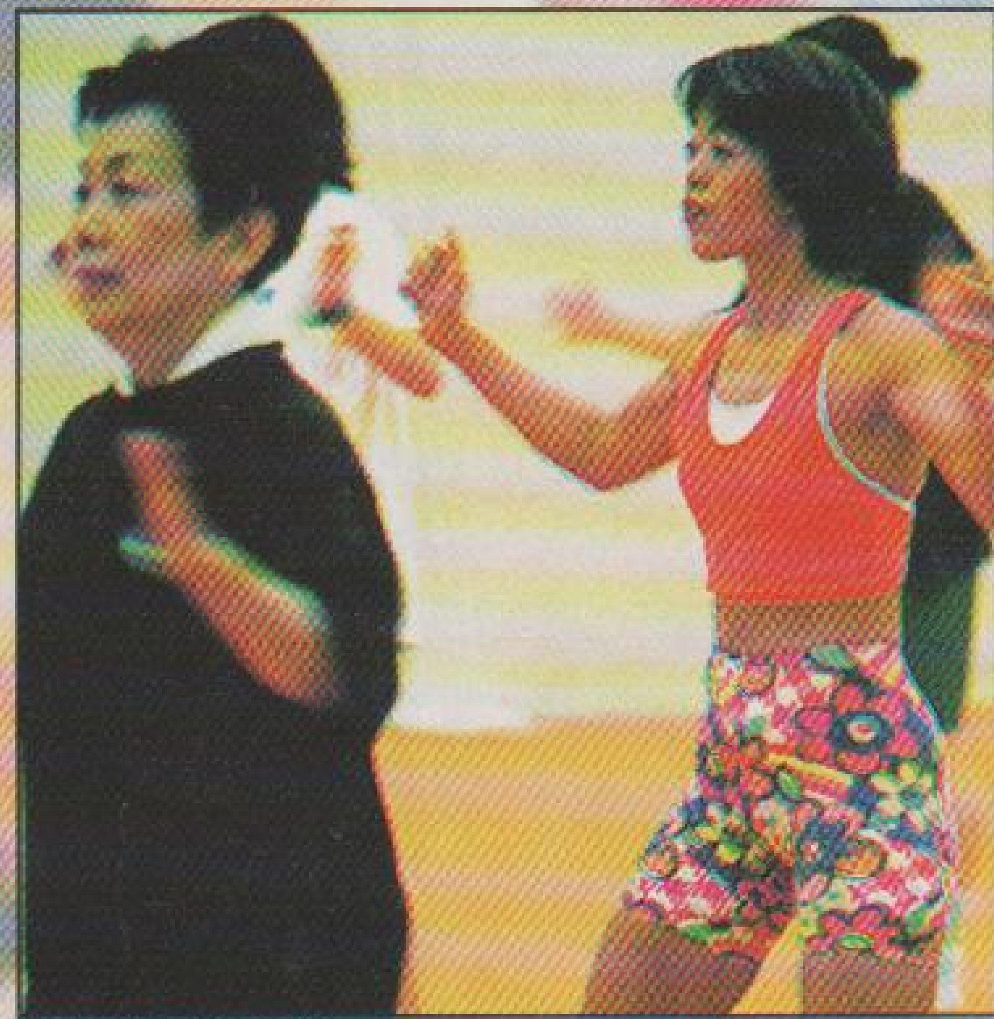
Witaj Japonio!

No dobrze - jak marzec, to marzec - będziemy mówili o kobietach. Jednak nie chciałbym, aby wypadło to tak smutno, jak w artykule Darka, który również możecie przeczytać w tym numerze (gorąco zachęcam - jest świetny... ale się podlizuję). Ja natomiast chciałbym skoncentrować się na czasach nieco nam bliższych i tej jaśniejszej stronie bycia kobietą w Japonii, bo przecież taka istnieje i w żadnym wypadku nie chcielibyśmy, aby nasi czytelnicy doszli do innych wniosków. No dobrze, a zatem...

Pierwsze skojarzenie polskiego miłośnika mangi brzmi... kawaii! Oczywiście!... Pytanie - czy japońskie kobiety są kawaii?... Chwila na zastanowienie... są! Wszystkie kobiety są kawaii, mówię to na wypadek, gdyby jakaś grupa feministek zastawiła na mnie pułapkę - ja rezygnuję z wojny płci. Rezygnuję z wszelkich wojen - ale to tak na marginesie. Kobieta w Japonii natomiast jest osobą niezwykle zaradną i odporną, taka być musi, gdyż życie w tym kraju biegnie w bardzo szybkim tempie. To właśnie kobieta, a nie mężczyzna jest głową domu. To ona, a nie on, musi się postarać, aby rodzina funkcjonowała jak należy. W zasadzie mężczyzna zobowiązany jest tylko (?) do zapewnienia rodzinie bezpieczeństwa finansowego (oczywiście nie twierdzę, że jest to proste, o nie), dla mężczyzny obowiązek wobec firmy jest ważniejszy od rodziny, dlatego też rzadko bywa on w domu i siłą rzeczy reszta należy do kobiety. Zaryzykować można nawet twierdzenie, że w Japonii kobiety są bardziej męskie od samych mężczyzn, odbicie tego widać również w mandze i anime, i wcale daleko szukać nie trzeba. Ot chociażby tak u nas uwielbiana Sailor Moon - nie przypadkiem głównymi bohaterkami są dziewczyny. Do myślenia daje również często wykorzystywany motyw kobiety zmieniającej płeć - przejmującej obowiązki mężczyzny - nie jest to znowu taka fikcja, jakby się komuś zdawało - wszystko ma swoje uzasadnienie. Przykłady zresztą można mnożyć bez końca, ale nie w tym rzecz. Japońscy psychologowie ponoć zgodnie twierdzą, że Japończycy cierpią na tzw. "kompleks matki" - czyli maza-con, a cóż to takiego? W polskim słowniku istnieje takie słowo, być może jest ono niezbyt wyszukane i być może dla niektórych obraźliwe, ale jest to najbliższe i najbardziej trafne porównanie: maminsynek (okasan-chłopiec), khe, khe... wiem, wiem... mrożące krew w żyłach spojrzenie, ostry miecz, seppuku - jakoś to nie pasuje do tego wszystkiego, ale nie o tym teraz mówimy - twardych wojowników zostawmy sobie na kiedy indziej. A więc (nauczycielka w szkole zawsze mi powtarzała - "nigdy nie zaczynaj zdania od 'a więc'", a ja dalej swoje - uparty byłem) wracając do stereotypu japońskiej kobiety - to właśnie ona pełni rolę przewodnią zarówno w rodzinie, jak i w związku dwojga ludzi. No tak - powie ktoś - a co ze służebną rolą żony, która w Japonii według standardu powinna spełniać każde życzenie męża bez prawa do narzekania? Fakt, ale nie dajmy się ponieść skrajnościom, jest też druga strona medalu. Kolejne pytanie - czy wiecie, do kogo należy w japońskiej rodzinie najważniejszy głos?... Znowu chwila na zastanowienie... tak, właśnie do kobiety, a mówiąc ściślej - do teściowej (już widzę te krzywe uśmieszki co niektórych czytelników), taka jest tradycja i takie są fakty. A zatem - jaka jest dzisiejsza Japonka?... Oczywiście piękna, najlepszym na to dowodem są przepełnione salony piękności, kluby aerobiku, sauny i baseny. W ogóle zresztą w Japonii wygląd zewnętrzny odgrywa bardzo ważną rolę, lecz to również temat na oddzielną rozprawę. Ale na tym jeszcze nie koniec - pani domu po wysłaniu dzieci do szkoły, męża do pracy i załatwieniu wszystkich obowiązków domowych, ma czas dla siebie. W zagospodarowaniu wolnego czasu pomagają miejscowe ośrodki kultury, gdzie można zapisać się na wiele ciekawych zajęć - jest ich doprawdy sporo i cieszą się niesłabnącym powodzeniem. Oprócz tego pani domu rzecz jasna może pracować na pół etatu - co zazwyczaj ma miejsce - dla przykładu, mogą to być zajęcia ze studentami, udzielanie korepetycji - wybór jest duży tym bardziej, że większość japońskich kobiet posiada wyższe wykształcenie. Faktem jest, że zajmują się one przede wszystkim domem - sprzątają, gotują, dbają o mężów i dzieci, ale faktem jest również, że czasy się zmieniają i to bardzo szybko. Obecnie ponad 50 procent japońskich kobiet pracuje zawodowo i stale wzrasta ich liczba na stanowiskach kierowniczych. To do kobiety należy inicjatywa i to ona w Japonii wybiera sobie partnera. Dlaczego tak się dzieje? Może w poszukiwaniu odpowiedzi pomogą nam wyniki ankiety przeprowadzonej wśród Japonek przez pewien tygodnik. Pytanie dotyczyło ideału mężczyzny. Kobiety stwierdziły, że mężczyzna nie powinien poddawać się operacji plastycznej (42%), nosić obuwia podwyższającego (24%) i nadużywać środków upiększających (14%). Bardzo mile widziane są natomiast kwiaty, komplementy, listy, telefony i nieoczekiwane wizyty. Japonki nie lubują się w potężnie umięśnionych (przynajmniej oficjalnie), zarośniętych facetach (macho-men?), z których bije energia i siła. O wiele lepiej widzia-



Popływać każdy może...



Tańczyć każdy może...

ny jest sympatyczny fajtłapa, trochę zdziecinniały, ale za to szczery, sympatyczny i pełen zapału - mężczyźni o tym wiedzą i takich starają się... udawać?... Kobieta natomiast powinna roztoczyć skrzydła opieki nad nim i całą rodziną, co zresztą czyni i to z dużym zaangażowaniem. Japoński chłopiec jest wręcz rozpieszczany przez matkę, w japońskim społeczeństwie związek pomiędzy matką i synem uważany jest za najważniejszy w życiu. I kolejny aspekt życia japońskiego społeczeństwa, w którym kobieta stoi na pierwszym miejscu. Zresztą, znalezienie sobie żony w Japonii nie należy do rzeczy prostych. Oto... eee... co prawda ktoś kiedyś powiedział, że są małe kłamstwa, wielkie kłamstwa i... statystyki, ale w tym miejscu posłużę się właśnie procentowym zestawieniem wyników sondażu, aby wyjaśnić pewną istotną w tym momencie kwestię, a zatem... w roku 1990 w Japonii było 6.7 miliona kawalerów i tylko 5.2 miliona kobiet niezamężnych w wieku od 20 do 29 lat. Na 1.2 miliona samotnych mężczyzn w tym wieku przypada 535 tysięcy kobiet, he, a zatem facetów w bród, nic tylko wybierać - to bezsprzeczny przywilej japońskiej kobiety. W okresie burzliwego rozwoju kraju utarło się nawet wśród kobiet powiedzenie: "san-ko, ni-ryo, ni-mochi" - czyli, że idealny mężczyzna powinien mieć powyżej 170 cm wzrostu, dyplom renomowanej uczelni, bardzo dobrze zarabiać, pochodzić z odpowiedniej rodziny, mieć dobry charakter oraz posiadać duży dom i drogi samochód. No nie, żeby tak wybrzdać, trzeba być w naprawdę komfortowej sytuacji. A co z uczuciem? Ha! O tym powiemy sobie następnym razem, w końcu zbliża się czas, gdy najchętniej zawierane są małżeństwa, a zatem przyjrzymy się nieco bliżej młodej parze i japońskiej ceremonii weselnej, co Wy na to? Do zobaczenia w następnym spotkaniu z Japonią!

Mr Jedi

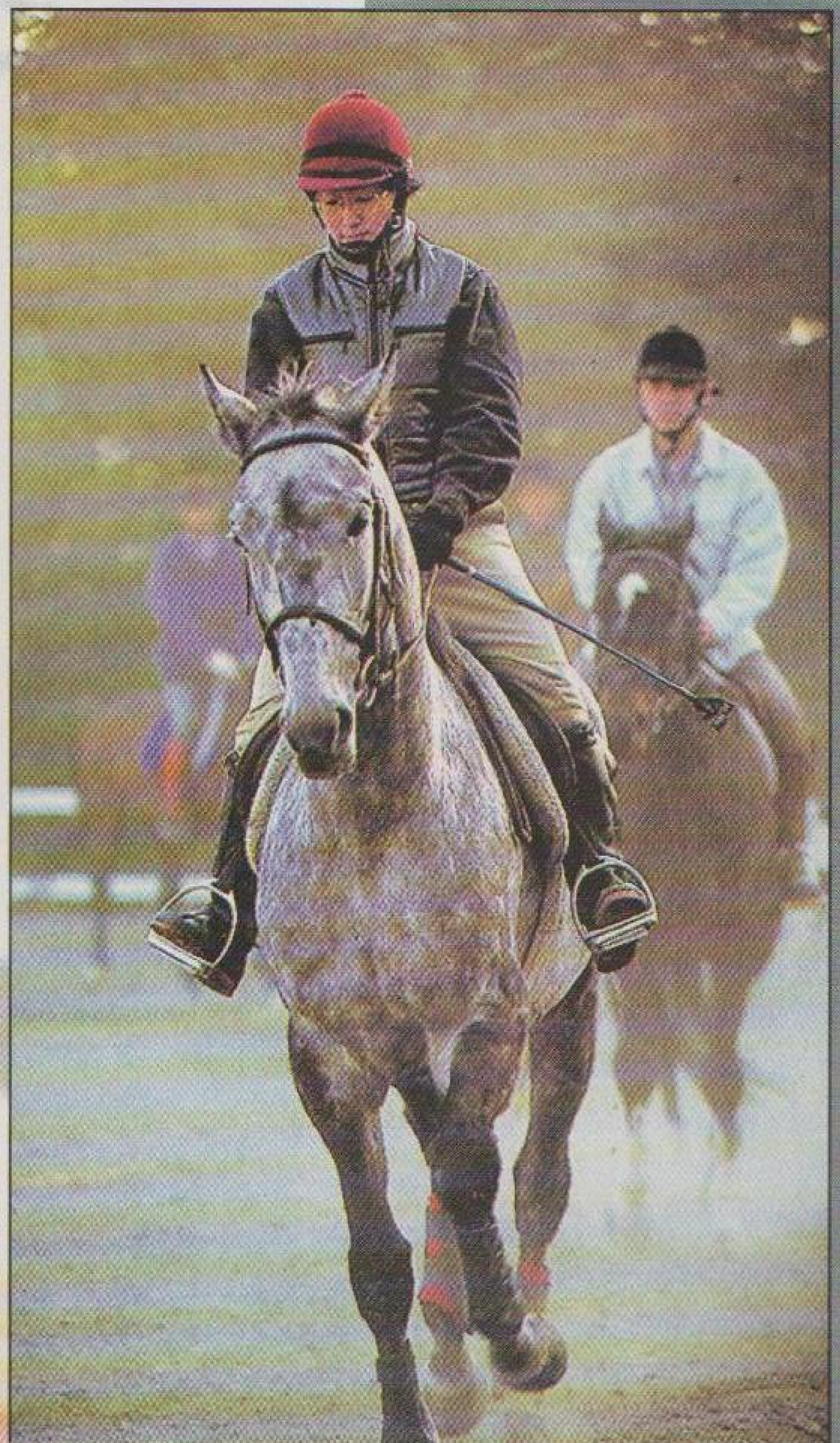
Bibliografia: Wojciech Nowak - Japonia na co dzień - Wydawnictwo STAPIS s.c.
Foto: "Japonia dzisiaj", "Japan Pictorial", "Nipponia - Discovering Japan"



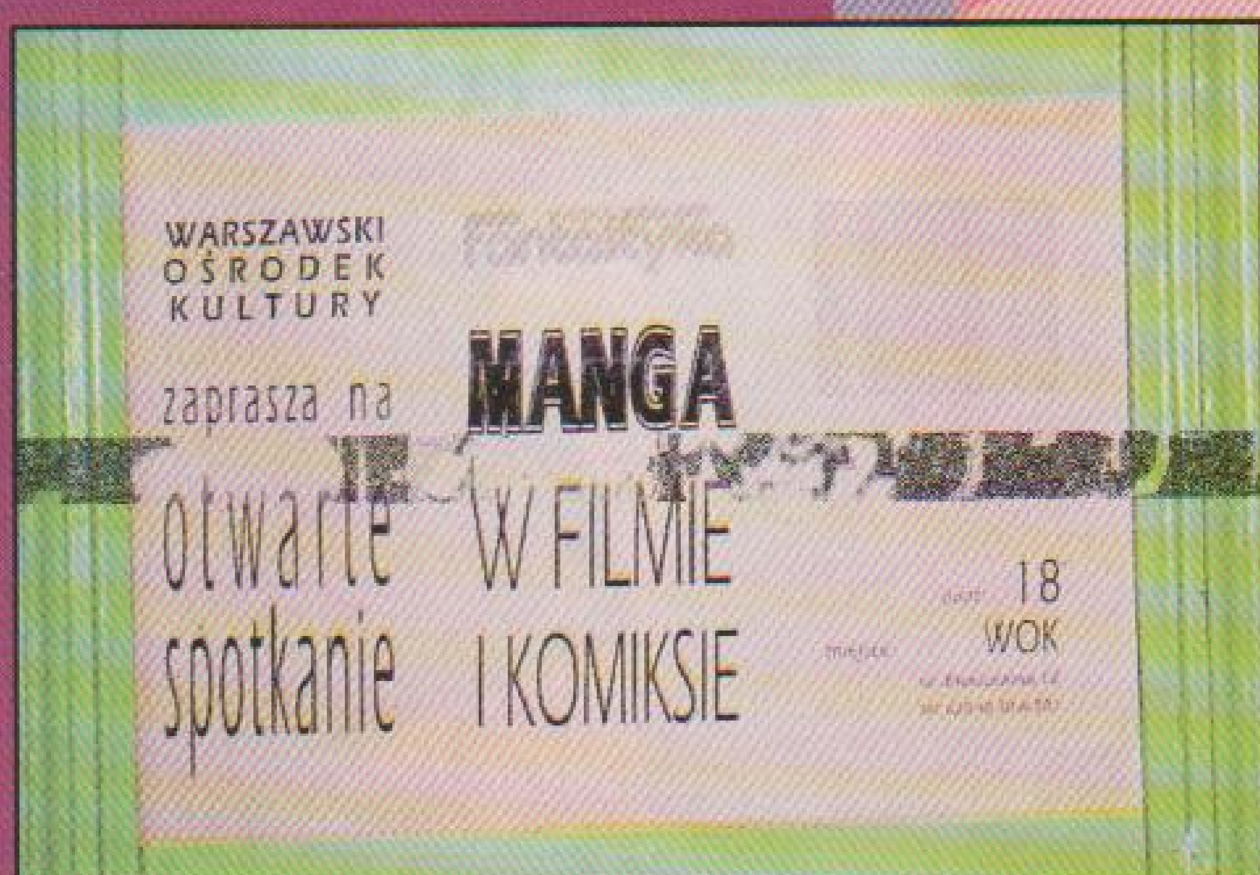
Bez urazy, ale tyle "rupieci" w torbie, może mieć tylko kobieta - nowoczesna oczywiście.



Asada Kiyoko, lat 26 - pracująca kobieta sukcesu na miarę lat dziewięćdziesiątych. (Z serii artykułów w "Nipponia - Discovering Japan" - "Zwykli ludzie w Japonii" - nr1/1997).



Galopować... nie każdy może.



A to na wypadek, gdyby ktoś miał wątpliwości, gdzie trafił, lub zmierzał na tajne spotkanie miłośników różowych pingwinków, lub coś w tym rodzaju.

12 stycznia 1998 roku, w Warszawskim Ośrodku Kultury, odbyło się kolejne spotkanie miłośników fantastyki. Imprezie patronowała "Nowa Fantastyka". Spotkanie zostało przygotowane przez Warszawski Klub Fantastyki Rassun. Tym razem tematem przewodnim była MANGA!

Tym razem na miejsce dotarliśmy na czas, mimo, że Mr. Gato zgubił po drodze grzechotkę i za wszelką cenę chciał



Mimo, że wykład był ciekawy, wzrok większości widzów i tak utkwiony był w ekranie - ech, siła przyzwyczajenia.

FANTASTYCZNA MANGA

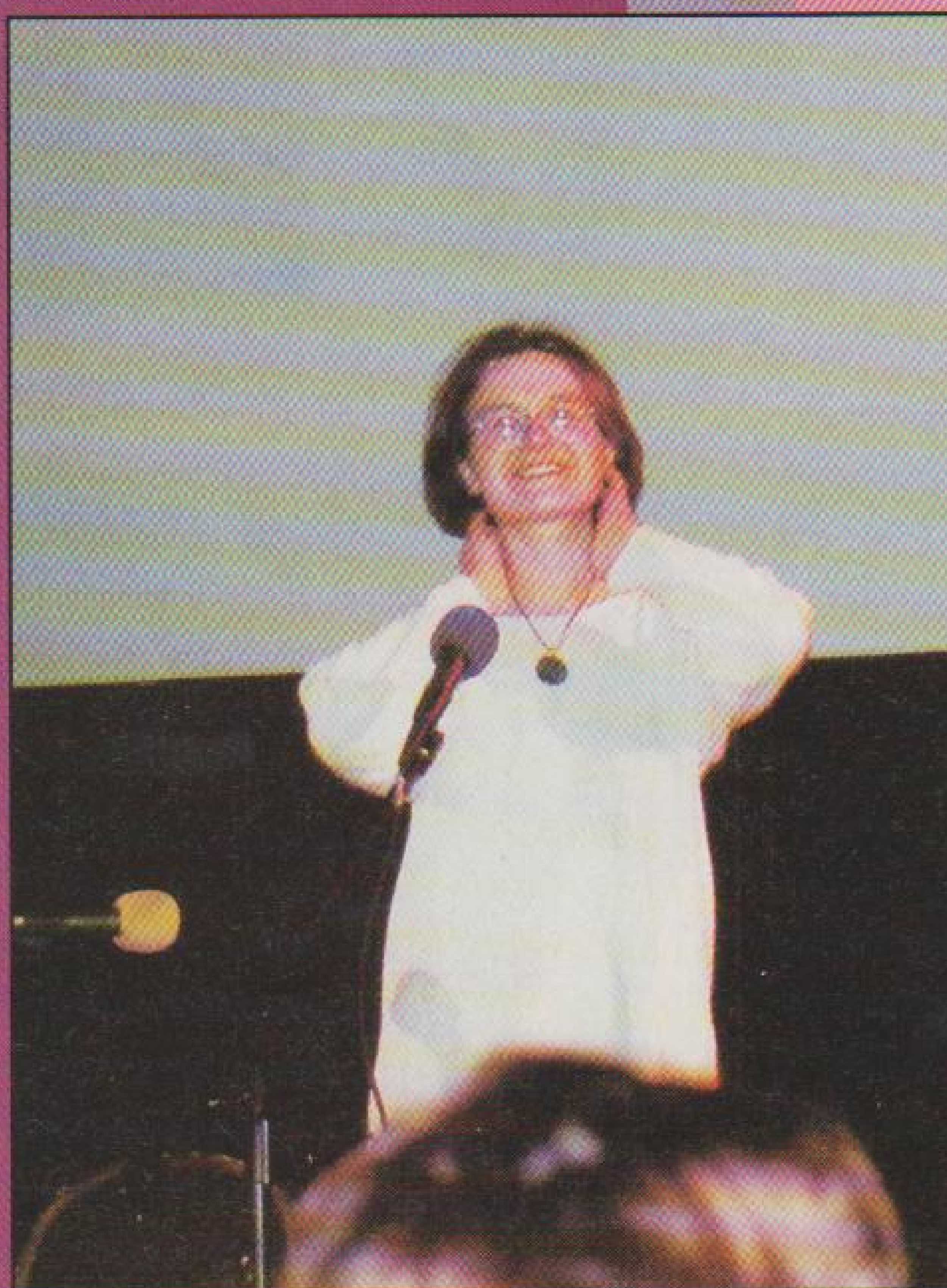


Uwaga, uwaga, prosimy o ciszę, zaraz odbędzie się otwarcie. Na zdjęciu Pan Maciej Parowski - redaktor naczelny "Nowej Fantastyki".

się po nią wrócić. Na szczęście kilka celnych klapsów wybiło mu ten głupi pomysł z głowy. Na miejscu nastąpiło połączenie sił - prawie kompletny zespół "Kawaii", spotkał się z (prawie kompletnym) zespołem redaktorów z "Animegaido". Obeszło się bez ofiar w ludziach :), ale za to ucierpiało kilka maszyn... ale o tym później. Rozmowa upływała w miłej atmosferze, Gato dostał nawet kilka pochwał za swoje nowe buciki na wysokim obcasie. Ten komplement tak mu uderzył do głowy, że postanowił zatańczyć w nich tango, ale na szczęście spotkanie właśnie się rozpoczęło i nie było czasu na tego typu zabawy. Na scenę wkroczył redaktor naczelny "Nowej Fantastyki" - Pan Maciej Parowski i po krótkim wstępie impreza rozpoczęła się na dobre. Głównym gościem spotkania była Pani Monika, studentka wydziału japonistyki na Uniwersytecie Warszawskim. Pani Monika starała się wyjaśnić rozpalonej do czerwoności widowni (gdyż w tle na ekranie prawie bez przerwy leciały anime), czym jest manga i o co w ogóle chodzi w tym całym szaleństwie. Odnieśliśmy jednak wrażenie, że tak naprawdę wszyscy siedzący na widowni dobrze wiedzieli w czym rzecz, mimo to prelekcja trwała nadal... pojawiła się nawet telewizja. Ktoś krzyknął, że chce być gwiazdą, ktoś inny zemdlał, gdy znalazł się w kadrze :), ale i tak było bardzo sympatycznie. W czasie, gdy trwał wykład, wśród publiczności wędrowały przekazywane z rąk do rąk mangi, między innymi RG Veda, X-1999, Tokio Babylon. Zaciekawienie wywoływała także pewna broszurka, która, jak się dowiedzieliśmy, zawierała zbiór nieprawdopodobnych informacji, jakie ukazały się w Polsce na temat mangi w różnego rodzaju gazetach i magazynach. Można tam było przeczytać między innymi, że manga to jeszcze jedna sekta, o których ostatnio tyle się mówi. Że ma destrukcyjny wpływ na psychikę młodego człowieka, gdyż uzależnia i zmusza do wydawania ostatnich pieniędzy na kolejne gadżety i odcinki komiksów oraz filmów z ulubionymi bohaterami. - Jeśli te stwierdzenia kogoś przeraziły, to zapewniam, że przytoczyłem tylko te mniej szokujące...

Tego typu zarzuty bardzo dobrze znane są wszystkim miłośnikom japońskiej kreski, a więc nikt tak naprawdę nie wziął tego na poważnie, wszyscy z niecierpliwością natomiast czekali na

Prelekcja rozpoczęła się na dobre, wszyscy w napięciu oczekiwali na projekcję anime... no i się w koncu doczekali.



Ekipa "Kawaii" oraz Pan Maciej Parowski - redaktor naczelny "Nowej Fantastyki". Mr. Gato gdzieś wcięło, dopiero później dowiedzieliśmy się, że ten szaleniec napastował miejscowego chomika - własność pobliskiego sklepu zoologicznego. (Kolejno od lewej: Tomasz Groszek, Witold Nowakowski, Mr Jedi, Maciej Parowski, Dariusz Styrna).



projekcję anime. I w końcu się doczekali. Na pierwszy ogień poszła Vampire Princess Miyu - horrorowata opowieść z lekkim dreszczykiem (już wkrótce omówimy to anime). Aby trochę rozluźnić atmosferę organizatorzy rzucili wygłodniałej widowni połowę smoka, czyli Dragon Half - atmosfera wyraźnie się rozluźniła. Gdy opuszczaliśmy budynek Warszawskiego Ośrodka Kultury, zabawa jeszcze trwała, ale niestety nam było spieszno do Jagienki... eee, do domu, wszak w redakcji czekała nowa porcja mangi do przerobienia!

I tradycyjnie na koniec małe podsumowanie - imprezę oceniamy jako udaną, aczkolwiek znaleźliśmy również parę niedociągnięć. Po pierwsze czas - poniedziałek godzina 18.00 - hmm, to już na dzień dobry wyklucza obecność większości osób spoza województwa warszawskiego. Kolejna rzecz, to sprzęt, który posłużył do projekcji - mimo, że dostarczono filmy na oryginalnych kasetach, jakość wyświetlanego obrazu i słyszanego dźwięku była żałosna, a szkoda. Nikogo jednak nie zamierzamy obwiniać, gdyż w końcu najważniejszy jest fakt, że komuś w ogóle zechciało się to wszystko zorganizować i za to serdecznie w imieniu wszystkich miłośników mangi tam obecnych (i nie tylko) dziękujemy. Szkoda tylko, że spotkanie było tak kameralne, co prawda ma to swój niezaprzeczalny urok, ale... czy o to chodzi? W każdym razie na koniec pocieszająca informacja - jak poinformował wszystkich zebranych Pan Maciej Parowski, jeśli pomysł ten spotka się z zainteresowaniem, w planach są kolejne spotkania z MANGĄ! Czekamy z niecierpliwością! I tym optymistycznym akcentem żegnamy się z Wami. Do zobaczenia w Himalajach!... A dlaczego w Himalajach!?!... A bo ja wiem?!

Mr Master - doktor nauk tajemnych i Jedologii stosowanej

PS. Mr.Gato odzyskał grzechotkę, ale w domu został pobity przez Chomika Alfreda, w związku z czym stracił i grzechotkę i lewego buta, którego Alfred usmażył sobie na kolację. Over.

Foto: Mr Jedi i Mr.Gato



W ostatnich rzędach również wrzało, ktoś nawet krzyknął, że widział w korytarzu Czarodziejkę z Księżyca, ale po trzeciej kolejce zmienił zeznania... na różową stonogę.

Publiczność podstępnie zwabiła prelegentkę na swój teren, po czym nastąpiło sprawne rozbrojenie tejże z wszelakich mangowych gadżetów.



Chwilę po ropoczęciu imprezy, zabrakło miejsc siedzących, ale skarg nie było - ochroniarz Wacuś roztaczał troskliwą opiekę nad wszystkimi niezadowolonymi (che, che).



Co bardziej operatywni z zespołu wykryli w budynku obecność pewnych ciekawych miejsc, gdzie rozdawano "złoty trunek". W ten oto sposób akcja przybrała na sile... pierwszym celem stał się ochroniarz Wacuś, a potem, to już tylko krzyki i latające gumowe kurczaki.



Publiczność zadawała podchwytliwe pytania, ale organizatorzy i tak nie dali się wywieźć w polę, no... może poza pewnym osobnikiem, który uwierzył, że okno, to drzwi i... tyle go widzieli.



W drodze do wyjścia natknąłem się przypadkiem na spisek "Dwóch Misterów", po wysłuchaniu argumentów obu osobników, dołączyłem do konwersacji. Efektem tego spotkania był zamach na życie Księcia Witolda.





Z każdej imprezy wracamy w opłakanym stanie, dlatego tym razem postanowiliśmy zrobić sobie pamiątkowe zdjęcie, żeby później nie było problemów z identyfikacją zwłok. To taka redakcyjna tradycja.

ADAPTACJA MANGI PO POLSKU

-czyli rozmowa z Krystianem Gałajem i Adamem Kurowskim, tłumaczami "Appleseed'a" dla wydawnictwa TM-Semic.

Kawaii: *Witamy Was w imieniu swoim i naszych czytelników. Jesteście odpowiedzialni za popełnienie tłumaczenia do polskiej wersji jednego z najlepszych tytułów mangowych "Appleseed", komiksu autorstwa Masamune Shirow. Spróbujcie opowiedzieć wszystko od początku. Jak wyglądała organizacja pracy? W końcu tłumaczyliście "Appleseeda" we dwóch.*

Krystian Gałaj: Od wydawnictwa TM-Semic dostaliśmy angielski skrypt do tłumaczenia. Podzieliliśmy się na pół z tekstem, po czym na samym końcu usiedliśmy u mnie w domu i każdy poprawiał tłumaczenie drugiego. Tom pierwszy "Appleseeda" był podzielony na dwie części: na pierwsze 96 stron i drugie 80 stron. Najpierw od wydawnictwa dostaliśmy pierwszą część, którą podzieliliśmy sobie po 48 stron. Końcowy efekt to już nasza praca zbiorowa, która była kompromisem powstałym po długich dyskusjach, gdzie niemal każde zdanie rozbieraliśmy na części pierwsze.



Po drodze zgarnęliśmy do plecaków kilka lektur, niezbędnych podczas długich podróży i już byliśmy gotowi do drogi. Mr. Gato popłakał się ze szczęścia.

Kawaii: *Jak sobie poradziliście z terminologią z której słyną prace Masamune Shirow? Czy wszystko staraliście się przetłumaczyć, czy też pewne rzeczy zostawiliście w wersji oryginalnej?*

K. Gałaj: Staraliśmy się nie zmieniać imion, choć zdarzały się pewne sytuacje kryzysowe - na przykład "Athena", czy "Olympus" - to było już zbyt wyraźne, żeby nie przetłumaczyć tego na "Olimp" i "Atena".

Adam Kurowski: Natomiast większość skrótów była tłumaczona i z powrotem przerabiana na skróty.

Kawaii: *Jak będzie wyglądało polskie wydanie. Na przykład Francuzi zostawiają większość technicznej terminologii w wersji angielskiej, żeby nie wprowadzać dodatkowego zamieszania.*

K. Gałaj: Musieliśmy wytłumaczyć niektóre rzeczy, które występowały w dowcipach. Na przykład w pierwszym tomie: "Promethean Challenge", widzimy landmate'a (patrz: leksykon Appleseeeda w Kawaii # 4/97 - przyp. Mr.Gato), a gdzieś na następnych stronach Briareos stwierdza na temat tego landmate'a - "land-coś-tam", czyli posługuje się niepełną nazwą. Mogliśmy dać po prostu "land-coś-tam", ale woleliśmy to przetłumaczyć na język polski. Chcieliśmy przekazać już na początku termin "landmate", którego rozszyfrowanie następuje dopiero kilka stron dalej. No i ostatecznie z "landmate'ów" wyszły - po długim namyśle - "gruntołazy".



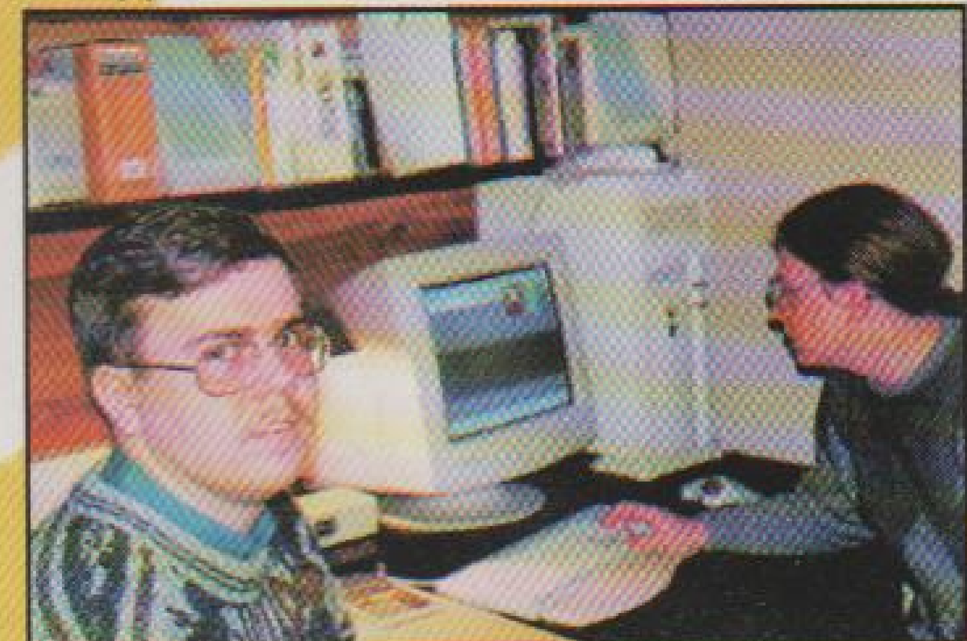
Kawaii: *Czyli polscy czytelnicy zamiast "landmate'ów" otrzymają "gruntołazy"? Czy nie myślicie, że będzie to zbyt kontrowersyjna zmiana?*

K. Gałaj: Raczej nie. Amerykanie również używają zamiennie innych terminów, na przykład - "ekoszkielet", "wspomaganie" i coś tam jeszcze. "Landmate" składa się z dwóch słów, a ponieważ "gruntołaz" też składa się z dwóch słów, więc też swobodnie mogliśmy w tej wypowiedzi użyć stwierdzenia: "grunto-coś-tam". Jednak nie było jasne na pierwszy rzut oka o co chodzi, co wykonuje to urządzenie. Nie mogliśmy zostawić przez te parę stron czytelników w niepewności, bez wyjaśnienia co to takiego jest ten "gruntołaz". "Landmate" też zostało przetłumaczone z języka japońskiego, ale nie jestem pewien jak brzmiał ten termin w tamtej wersji. Jeżeli było to określenie angielskie, to szkoda. Ale niestety, takie są minusy adaptacji językowych.

Kawaii: *Czy na potrzeby polskich czytelników zostanie dodany jakiś słowniczek czy prezentacja bohaterów wykonana na wzór wydań amerykańskich z Dark Horse Comics?*

K. Gałaj: Nie wiemy jeszcze, kiedy to będzie wydawane (rozmowa była przeprowadzona w drugiej połowie grudnia 1997 roku - przyp. Mr.Gato). Zostało jeszcze parę stron czystych i jak dotąd nie wiadomo co na nich będzie. Ze swojej strony postaramy się, aby coś takiego się znalazło, nawet z pisownią angielską. To pozwoliłoby na roz-

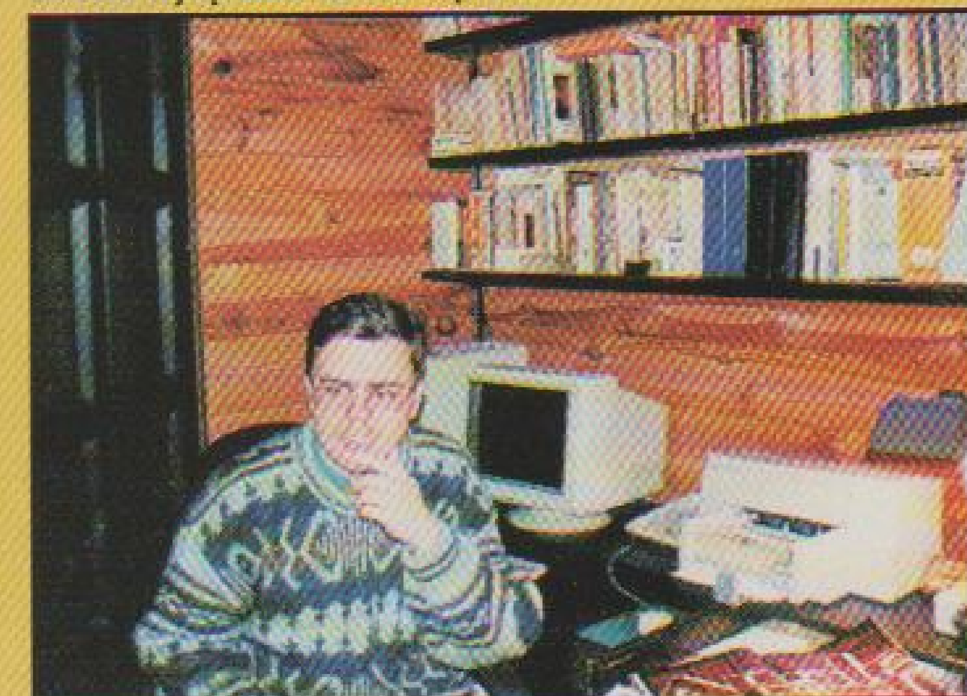
A oto ludzie odpowiedzialni za tłumaczenie Appleseeda - jesteśmy pełni uznania.



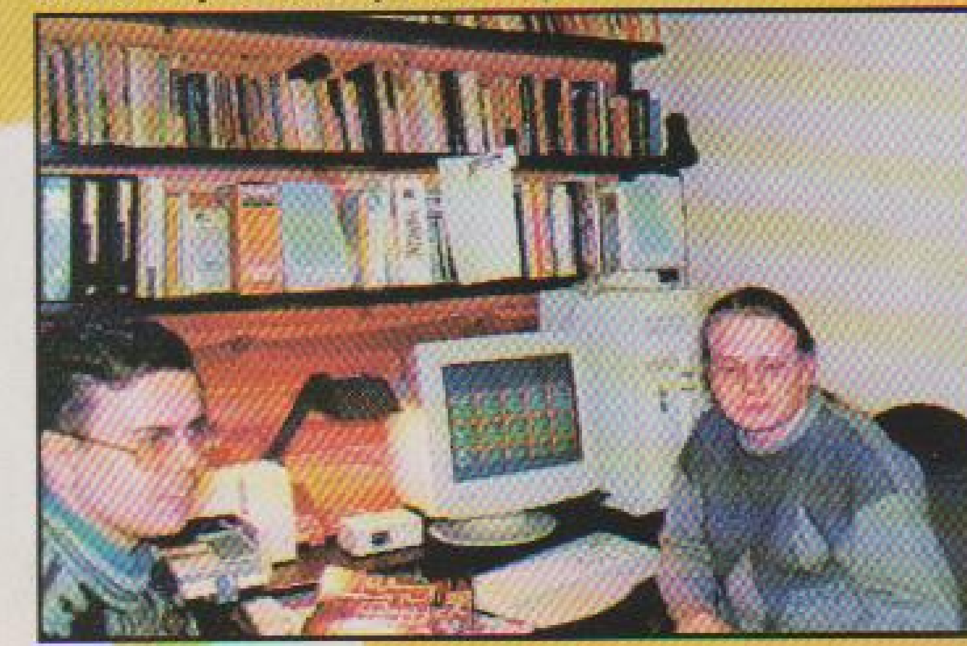
Chwilę później nastąpiła burzliwa dyskusja, na stole wylądowały najcięższe argumenty.



I wszyscy się zastanawiali - jak mogło do tego dojść? Przecież dowódca jednostek ESWATu zapewniał nas, że ten czołg strzela wyłącznie na zewnątrz...



Postanowiliśmy dokonać szczegółowych obliczeń i selekcji wszystkich pocisków wystrzelonych przez pracowników AEGIS - wyniki zwaliły nas z nóg.




W poszukiwaniu odpowiedzi udaliśmy się do siedziby TM-SEMICa, co prawda ochroniarze stawiali opór, ale nie takie się rzeczy ze szwagrem robiło.

wianie pewnych kontrowersji adaptacyjnych.

Kawaii: *W ten sposób będzie też szansa poprawienia i uzupełnienia leksykonu "Appleseeda", który ukazał się w Kawaii? (W tym momencie postanowiliśmy sobie troszeczkę pokartkować archiwalne numery magazynu.)*

K. Gałaj: Tak, widzieliśmy go. Wydaje się nam, że nie zabrakło w tym słowniczku żadnego pojęcia, które będzie wykorzystane w pierwszym tomie. "Badside" było zamiennie używane z "badland". My to najczęściej określaliśmy jako "pustkowie". Ale w ten sposób sami stworzyliśmy sobie problem, gdyż w pewnym momencie padło stwierdzenie, że "Badland wygląda jak pustkowie", ale poradziliśmy sobie z tym. "Bioroid" pozostał starym, dobrym "bioroidem". "Crisis Area" został nazwany "Obszarem Zagrożenia". Staraliśmy się też zachować zgodność tłumaczenia z oryginałem i celowo podkreślaliśmy i wytłuszczaliśmy pewne stwierdzenia. Imion staraliśmy się nie tłumaczyć, chociaż przyznam szczerze, że w wypadku Briareosa Hecatonchiresa trochę mnie kusiło. Chodzi mi zwłaszcza o drugi człon jego nazwiska, związany bezpośrednio z mitologią grecką i bóstwem mitologicznym - Kronosem. Jeśli zaś chodzi o pierwszy człon - Briareos, to jego imię również występowało w mitologii i oznaczało jednego ze sturękich. Ostatecznie cała sprawa zmiany imienia pozostała na zawsze w mojej głowie i nic nie zostało przerobione. Za to z innych zmian, Director (czyli szef AEGIS'u), został przemianowany na Kierownika.

Kawaii: *Czy natrafiliście na większe problemy z tłumaczeniem, zwłaszcza jeśli chodzi o kwestie techniczne?*

A. Kurowski: Problemy były z niektórymi futurystyczno-technicznymi określeniami.

K. Gałaj: W angielskim opracowaniu wszystkie te kwestie zostały przetłumaczone metodą poplątania wszystkiego tak, aby nic nie dało się zrozumieć. Niektórych partii nie można było dokładnie przetłumaczyć na język polski, gdyż po prostu nie sposób było zrozumieć, o co tam dokładnie chodziło Amerykanom. Zostały więc wstawione do mangi takie określenia jak, na przykład: "błędnikowe systemy równowagi", "wspomaganie ruchu". Z takich mniej zrozumiałych partii możemy wymienić chociażby taki moment, kiedy to bohaterowie jadą motocyklem i Hitomi zaczyna tłumaczyć, co się dokładnie dzieje w tym motocyklu. Tłumaczy to ona w trzech zdaniach, przy czym w tych trzech zdaniach jest około dwudziestu słów technicznych, które są na dodatek napakowane tuż koło siebie. W efekcie ciężko zrozumieć, o co w tym wszystkim chodzi. To powoduje duże trudności w pracy tłumacza.

Ups, a to niespodzianka - dzień wolny od pracy, nikogo nie ma, no to nici z imprezy.





A. Kurowski: Myślę, że najważniejsze było przedstawienie czytelnikom sensu tych wyrażeń, co - mam nadzieję - nam się udało.

K. Gałaj: Mieliśmy też problemy z tytułami rozdziałów, bo wyrażenia w nich użyte były wyrażeniami slangowymi. Pierwszym tytułem był na przykład "TRIPLE HOUND HUNTING". Większym problemem okazał się zaś tytuł drugiego rozdziału: "CIVVY STREET". Przetłumaczyć go w końcu musiałem jako: "CYWILNA ULICA". Próbowałem innych możliwości, siedziałem nad tym dwa dni i nic z tego nie wyszło.

A. Kurowski: Same tytuły zostały opracowane już na samym końcu, po wspólnych konsultacjach.

K. Gałaj: Ponadto podczas tłumaczenia mogliśmy robić tylko dymki. Z tego wynikł kolejny problem. Były w mandze narysowane w tle duże reklamy na budynku, na których widniało logo firmy Dark Horse Comics, czyli amerykańskiego wydawcy tego komiksu. Aż prosiło się, żeby przetłumaczyć to na reklamę TM-Semic. Niestety, umowa pozwala na tłumaczenie jedynie dymków, a tego typu ingerencja wiązałaby się z naruszeniem praw autorskich.

Kawaii: *Znając mangę, powiedzcie, co sądzicie o dostępnej na rynku filmowej (OAV) adaptacji "Appleseed'a"?*

K. Gałaj: Akcja anime "Appleseed" dzieje się jakby w innym świecie, ale nie do końca. Jest to niby ten sam świat, ale niezależny. Z tego co mi się wydaje, nie można by jednocześnie zrealizować do końca takiego samego filmu, jak i mangi, bo przecież manga ma dalej kontynuację w pięciu tomach, akcja się tam dalej rozwija.

A. Kurowski: W przeciwieństwie do innej adaptacji mangi Masamune Shirow "Ghost in the Shell", w anime "Appleseed" jest sporo akcentów humorystycznych. Wprawdzie akcja filmu nie pokrywała się z mangą, ale podobało mi się podobne oddanie humoru komiksu. W sumie film mi się podobał.

Kawaii: *Na sam koniec. Zróbmy sobie szybkie typowanie waszych ulubionych anime i mang. Gdybyście musieli wytypować pierwszą trójkę, to kogo byście chcieli widzieć na podium?*

A. Kurowski: Pierwsze miejsce - "Ranma 1/2", "Maison Ikkoku", a trzecie - "Oh! My Goddess!". Z filmów wymieniłbym natomiast: "Neon Genesis Evangelion" i "Urusei Yatsura" - czwartą część.

Kawaii: *W takim razie dziękujemy Wam obojgu za rozmowę i mamy nadzieję, że nie jest to Wasza ostatnia przygoda z tłumaczeniem mangi na polski język. Sayonara.*

rozmawiali: Mr Jedi i Mr.Gato

P.S. Obu panów, miłośnicy Interświata i sieciowania, mogą spotkać obecnych na polskim kanale dyskusyjnym poświęconym mandze i anime. Be there!

Foto: Mr Jedi


Ale za to towar został! Wacuś! Rozbijamy tutaj obóz! Wyciągaj kiełbasę i rozpalamy ognisko!... Niestety Wacuś nie posłuchał... ktoś opacznie zrozumiał słowo "rozbij" i rozbił Wacusia...

Wszyscy wiedzieli, kto jest za to odpowiedzialny, ale nikt nie chciał wskazywać palcem...



Oczywiście nie mogło się obejść bez "skoków w bok", o mało co nie zostaliśmy przez to aresztowani!



LISTY KAWAII

Piszę do Was w bardzo ważnej sprawie. Otóż: na lekcji wychowawczej pani kazała przygotować cos o swoim hobby. No więc myślę: MANGA. Co mi szkodzi. A zaszkodziło. Dobra, od początku.

Otóż minął tydzień. Zapisałem 9 kartek formatu A4 i czytam. Wypracowanie spodobało się klasie - zadawano mi pytania, a ja odpowiadałem. Zeszła mi na tym cała lekcja. Klasa nagrodziła mnie oklaskami i gwizdaniem. Ale cóż. To jest moja klasa. Wtedy podeszła do mnie wychowawczyni (ta... - piiiii - ocenzurowano - dop. red.) i kazała mi się zgłosić do pokoju nauczycielskiego. Pomyślałem: co mi szkodzi. Lekcje się skończyły i czekam pod pokojem. Po dzwonku kazano mi wejść. Wchodzę (chyba wiecie, jakie uczucie jest na początku) (ba! Pewnie, że wiemy! - dop. red.), siadam i czekam. A ona mi robi wykład na temat referatu. Potępiła mnie za to, powiedziała, że jestem chyba niedorozwinięty, żeby oglądać coś takiego. Wypominała, że robię w klasie uczniom wodę z mózgu. Wysłuchałem tego co powiedziała, pomyślałem, a tu jak nie zacznie mnie krew zalewać (aż lało się z włosów), więc zacząłem się bronić przed jej zarzutami. W końcu tak się wkurzyłem, że powiedziałem jej tak: "To proszę mi powiedzieć, dlaczego pani ogląda "Modę na sukces" czy "Dynastię"". Zatkało ją, ale powiedziała, iż te seriale uczą myślenia, można też się popłakać. A ja na to mówię" "Tak samo jest z anime. Anime przedstawia nam tradycję Japonii" itd. Ona powiedziała, że jestem zwolniony. Minęły dwa tygodnie od incydentu, zaczęto wystawiać oceny. Nie będę chwalił się jakie, ale z zachowania ten (piiiii - cenzura - dop. red.) postawił mi "DOBRY", a z oceny innych nauczycieli wychodziło na "WZOROWY".

Powiedzcie, czy tak można? Przecież to jest moje hobby. A może inni Otaku mieli takie przygody. Pochwalcie się. Nie czekajcie tak jak ja, prawie pół roku. Nauczyciele na pewno nie czytają "takich" gazet, a jak tak, to xywa i z głowy.

Generał, Kaniów

Hmmm... dyplomatycznie tego nie skomentujemy... chociaż mamy na to wielką ochotę. Jednak ta rubryka przede wszystkim należy do WAS - a zatem czekamy na Wasze opinie.

(...) Ja również uważam ,że w "Sailor Moon" są akcenty chrześcijańskie, ale są też i inne np. miejsce, w którym Bunny nosi swoją broszkę w MEATFIZYCE nazywane jest czakramem Anahata - jest to 4 i najpotężniejszy ośrodek energetyczny ciała (tzw. centrum uczuciowe); natomiast miejsce, w którym ukazują się znaki planetarne wojowniczek (miejsce między brwiami) to nic innego jak Trzecie Oko - szósty czakram (Ajna - centrum świadomości i jasnowidzenia). Różne rzeczy przeplatają się przez "Sailor Moon". . . nieprawdaż ?

Natalia Partyka, Szczecin

Prawdaż.

Na początek chciałabym zaznaczyć, że mój podpis nie ma nic wspólnego z Sailorkami (bo właśnie mojemu bratu się tak skojarzyło). To zupełnie inna, stara historia. Od małego interesuję się komiksem i animacją, uważam się nawet za konesera tego typu sztuki. Nic więc dziwnego, że manga wywołała moje zrozumiałe zainteresowanie już od pierwszych odcinków znanego nam wszystkim serialu. Pokochałam te śmieszne rysunki (a co, może nie są zabawne?), czytam regularnie wasze pismo i oczekuję z niecierpliwością pojawienia się nowych mang na rynku. Czuję jednak pewien niedosyt. Mamy już w Polsce dostęp do sztuki japońskiej oraz do "sztuki" amerykańskiej, ale... może teraz wygłoszę herezję... Tęsknię za dobrymi latami '80... Przeglądam po raz n-ty stare Thorgale, Yansy, Kovale, komiksy Baranowskiego. Też je lubiłam. A także komiksy rysowników zagranicznych: Pelissę, Arię, Valeriana, Kryształową szpadę, Rorka... ciekawa jestem ilu czytelników waszego pisma wie o czym piszę. Chciałabym wiedzieć ilu z nich ma podobne do moich odczucia. Może gdyby znalazło się ich dostatecznie wielu redakcja Kawaii podjęłaby jakieś kroki zmierzające do zapoznania z tematem młodszych... i nie tylko. W końcu manga oznacza podobno komiks w ogóle. Różnorodność zawsze pożądana. Więc napiszcie, co o tym sądzicie. I nie rzucajcie się, że prawię herezje, przecież sztukę japońską też uwielbiam i żyć bez niej nie mogę :) Jestem Otaku w nieco szerszym znaczeniu :).

A teraz z nieco innej beczki. A propos kwestii erotyki w Kawaii. Swego czasu gracze RPG stanęli przed realnym niebezpieczeństwem uznania przez ogół za satanistów. Zażegnali je z wielkim trudem. Teraz Otaku stoją przed niebezpieczeństwem zaszufladkowania jako erotomanów (a może to już fakt dokonany). WIĘC OSTROŻNIE Z TĄ EROTYKĄ, JAK Z JAJKIEM!!! Drugiej szansy mieć nie będziemy. A z Anonimem to w ogóle nie dyskutujcie, chłopak ciężko przechodzi okres dojrzewania i ma burzę hormonów.
A propos Sailorek. Ładne toto. Milusie. Oko cieszy. I ma pewną niezaprzeczalną zaletę: spopularyzowało anime w Polsce. Ktokolwiek ośmieli się jeszcze pysknąć na Sailorki, niech spojrzy na zdanie powyżej i głęboko się zastanowi. A potem niech złoży japoński pokłon Pani Naoko Takeuchi. Bez niej Kawaii by w ogóle nie było. A że niektórzy starsi też to lubią... do pierwszej miłości zawsze się wraca.

Ina, Błękitna Czarodziejka

Poruszyłaś temat, nad którym w redakcji zastanawiamy się już od dłuższego czasu. My również cenimy sobie tytuły, które wymieniłaś (dodałbym jeszcze "Kajka i Kokosza", "Tytusa Romka i Atomka", "Jonkę, Jonka i Kleksa") i myśleliśmy o założeniu rubryki (najwyżej dwie strony i to nie w każdym numerze), w której omawiane by były cenione w Polsce i na świecie komiksy oraz animacje. W końcu manga jest również częścią tej wielkiej "kultury obrazkowej", dlaczego więc nie pokazać jej z trochę innej strony? Utalentowani rysownicy istnieją na całym świecie, nie tylko w Japonii. Oczywiście przede wszystkim pozostaniemy pismem poświęconym japońskiemu komiksowi i w ogóle Japonii i to w żadnym wypadku nie ulegnie zmianie, ale faktem jest, że odrobina różnorodności mogłaby nieco zaostrzyć smak lektury Kawaii, co Wy na to? Czekamy na Wasze opinie, jeśli uznacie, że pomysł jest do niczego - damy sobie spokój, a jeśli się Wam spodoba - coś wymyślimy. Decyzja należy do Was.

Dzięki za bardzo dobry magazyn! Jestem SZCZĘŚLIWY, że doczekałem się czegoś takiego. Uwielbiam anime, ale nie tylko, bo animację w ogóle (czy pamiętacie program "Kino Miniatur"?), oglądałem WSZYSTKIE. Ale właśnie japońskie filmy rysunkowe zrobiły na mnie największe wrażenie. Mam 34 lata (słownie - trzydzieści cztery lata) i uprzedzam! Nienawidzę gadania o jakichś "granicach wieku". (...) Jestem fanem Sailor Moon! Kocham ten film. No i...? Nie wstydzę się ani tego, ani czegokolwiek, co lubię. Nie wiem, czy mogę mówić o sobie otaku? (...) Co do Sailor Moon, pozdrawiam wszystkich fanów i fanki! Może napiszecie, co? (adres na końcu). I jeszcze coś, dla tych którzy się wstydzą Was kupować, bo na okładce jest Bunny, czy inna czarodziejka. O tacy z was otaku? Wstyd mi za tych, którzy się wstydzą! Pracuję na numerycznie sterowanej szlifierce (cudeńko!) i na PC-cie, który nią steruje, stoi kto? Czarodziejka z Księżyca! I absolutnie nikomu to nie przeszkadza. Na koniec chciałbym życzyć Wam takiego nakładu, jak "Shonen Jump"!

PS. Najgorętsze, z głębi serca pozdrowienia dla Kasi Klimowicz z Gliwic! (Listy Kawaii 2 - dop. red.) Życzenia powrotu do pełnego zdrowia, uśmiechu i radości z życia! Jesteśmy z Tobą!

Krzysztof Despet,
ul. Krowoderskich Zuchów 7/109, 31-271 Kraków

(...) Miłością do mangi i anime zaraziłam się od rodziców. Oni są prawdziwymi Otaku. Tato często wyjeżdża w interesach do Japonii i przywozi mi stamtąd pamiątki: bibeloty, ubrania i kasety z anime. Gdy z całą rodziną oglądam film, to wszyscy się śmiejemy, płaczemy. Gdy byłam mała, rodzice tłumaczyli mi dialogi bohaterów z japońskiego na polski, a teraz nie muszą, bo potrafię mówić, pisać i czytać po japońsku (rodzice mnie nauczyli). (...) Chciałam wam podziękować za "Kawaii", bo jest to pierwszy krok do gorączki mangi i anime w całej Polsce.

Ryouko, Wrocław

Wielkie dzięki za list, pozdrawiamy!

(...) W jednym z listów przeczytałem o problemie poszukiwania towarów mangowych w wielkich miastach. W lipcu tego roku (1997) byłem w Londynie i również miałem problemy ze znalezieniem upragnionych komiksów, ale moje tropienie zostało uwieńczone sukcesem, a przy okazji wzbogaciłem się o kilka doświadczeń i spostrzeżeń, którymi chciałbym się podzielić. Po pierwsze, nie należy wchodzić jedynie do sklepów, na których widniałoby cos związanego z mangą - ich jest po prostu bardzo mało. Już raczej wypada odwiedzić każdą księgarnię (raz znalazłem w małej księgarni w Amsterdamie kasety z Macrossem po 10 guldenów za sztukę - tam wydałem ostatnie pieniądze. Innym razem będąc w Brugii, niedużym Belgijskim mieście, zobaczyłem na wystawie sklepowej jeden tomik Dragonballa. Kiedy wszedłem do środka, mym oczom ukazał się raj komiksofila, więc i mangi tam nie brakowało) oraz sklepy z muzyką i kasetami video. Te większe często dysponują wydzielonym kącikiem pełnym anime. Szukajcie, a znajdziecie.
Po drugie, trzeba zaglądać do każdego sklepu z gazetami. Komiksów tam raczej nie ma, za to można znaleźć pisma mangowe, a w nich reklamy sklepów handlujących naszym ukochanym stuffem. Potem wystarczy poszukać ulicy, przy której mieści się sklep (najlepiej na planie miasta) i voila. Tak znalazłem Forbidden Planet w Londynie. Poszukiwania zajęły mi dwa dni - miałem duże problemy ze znalezieniem magazynu o poszukiwanej tematyce (w końcu jednak udało mi się dostać pismo w jakiejś śmierdzącej budzie w Chinatown). A co do Forbidden Planet. Warto tam wpaść, nawet jeżeli nie jest się otaku. Mają tam pełno książek i kaset video o tematyce fantastycznej, modelkity, ścianę X-Files (yeah!) i bardzo dużą ilość komiksów europejskich, amerykańskich i przede wszystkim japońskich oraz sporo gadżetów w postaci koszulek, kubków, zegarków i innych. Tylko ceny mogą przyprawić osoby ze słabym sercem o zawał - za jeden tom mangi trzeba było zapłacić od 7 do 12 funtów, za kasetę z anime od 6 do 14 funtów, za 32 stronicowy zeszyt - 1,5 funta. Manga to drogie hobby. Wydałem w sklepie dokładnie 57,5 funta z 60 funtów, które dostałem na drogę (te 2,5 wydałem już wcześniej na colę i paczkę gum do żucia, mea culpa, mea culpa maxima). Ludzie! Ja nawet ograniczyłem sobie zwiedzanie British Museum do pół godziny, żeby tylko wpaść na New Oxford Street 71-75 (tam mieści się sklep). Wszystkim, którzy mają zbyt dużo pieniędzy, przebywają akurat w Londynie i cierpią na brak mangi, polecam wycieczkę na wyżej wymienioną ulicę. Po powrocie do Polski miałem niewątpliwą przyjemność podziwiania głupawych min moich rodziców, którzy zobaczyli, co przywiozłem - komiksy i kasety warte prawie 3500 złotych. Bardzo spodobała mi się postawa ojca, który na widok stosu (kaseta z Akirą, dwa tomy Battle Angel Alita, drugi tom Ranmy, czwarta część Armitage III, pismo Manga Mania i 2 zeszyty Gunsmith Cats) machnął ręką i powiedział, że to rysunek, a więc sztuka, dlatego jest takie drogie.
Podczas tych wakacji opracowałem jeszcze jeden system, który nazwałem "Systemem nawracania niewiernych". Kilka dni po moim powrocie z Anglii, znalazłem się na międzynarodowym obozie (koncentracyjno-) młodzieżowym. W szkole, będącej bazą obozu, jedyną rozrywką był ping-pong. Na szczęście dostępny był także telewizor i video. Pośród obozowiczów wypatrzyłem moją ofiarę i przystąpiłem do agitacji. Najpierw wybadałem jego wiedzę o anime i mandze. Znał tylko Sailor Moon i miał o tym serialu podobne zdanie co ja (nie był zbytnim entuzjastą...). Poza tym widział sporo obrazków (z paniami w stroju Ewy). Po sprawdzeniu gruntu przystąpiłem do serii rozmów, w których przekonałem go trochę do anime. Stosowałem oczywiście argumenty, których i Wy używacie (ciekawa fabuła, skomplikowane postacie, ładna animacja itp.). Przyszedł czas na uderzenie z grubej rury. Przyniosłem do szkoły kasetę "Ghost in the Shell" (zdobycz kolegi - przywiózł ją z Amsterdamu). Jak można się było spodziewać, wrażenie było mocne (nie mogliśmy otrząsnąć się z atmosfery filmu przez dosyć długi czas). Musiałem jedynie wytłumaczyć mu niektóre szczegóły fabuły. Podczas filmu zdarzały się drobne zgrzyty, to ludzie co chwila wychodzili i wchodzili, to ktoś gadał, niektórzy stosowali zasadę - "jeżeli czegoś nie rozumiesz, wyśmiej to" itd. Najbardziej jednak zdenerwował mnie pewien Anglik, który przyszedł na sam koniec i skomentował widząc końcówkę i "krzaczki" - "chinese shit". Gdybym miał pod ręką broń, zapewne bym go zastrzelił, ale opanowałem się, na szczęście. Wydarzenie to uświadomiło mi, że skoro w Wielkiej Brytanii wiedza o mandze nie jest zbyt powszechna (kolega wypytał Anglików i Niemców, nie wiedzieli o co mu chodziło), to czego możemy wymagać od naszych biednych rodaków. Wróćmy jednak do opowieści. Seans mogę uznać za w miarę udany. Osiągnąłem swój cel - przekonałem człowieka, o którego mi chodziło, do anime. Następnego dnia pokazałem mu 4 epizody Armitage III. Podczas wyświetlania 3 części do klasy weszła jakaś dziewczyna i powiedziała: "O, Czarodziejka z Księżyca!", a potem zrobiła dziwną minę - ten kto oglądał 3 epizod, wie o co chodzi. Na koniec uderzyłem Akirą. Zadziałało z siłą terapii wstrząsowej.

Potem zaprosiłem go jeszcze do domu i pokazałem na moim pecebie kilka avików z "Demon School" (dozwolone od !18 lat). Sposób zadziałał - mamy w Polsce kolejnego otaku.
Za czasów PRL-u do polskich miłośników literatury fantastycznej przenikały jedynie niektóre książki z zachodu. Często miały wyższy poziom, niż utwory rodzimych twórców (hmm - dop. red.). W środowisku fanów panowało przekonanie, że jest to średni poziom zachodniej SF i Fantasy. Wszyscy czekali na otwarcie granic, chcieli by więcej tej wspaniałej literatury przenikało do Polski. I granice w końcu otworzono, a my zostaliśmy zalani dużą ilością tak upragnionej, zachodniej fantastyki. I co się okazało? Te tytuły, które z trudem przedostawały się do Polski, były najlepszymi, starannie wybranymi utworami, zaś większość pozostawała na niskim poziomie. Gdzie tu związek z mangą, zapytacie? Otóż właśnie. Wiele razy mówiliście o tym, jaka to manga jest wspaniała. Komiksowy rynek w Japonii jest ogromny, a nakłady takich magazynów jak Shonen Jump, są wprost niewyobrażalne dla Europejczyka. Swoje wydawnictwa komiksowe mają homoseksualiści, kucharze, golfiści itd. Prawdziwych dzieł, takich jak "Ghost in the Shell", czy "Akira" jest mało, a to, co my uważamy za poziom średni jest w gruncie rzeczy elitą. Mangi nie da się lubić jako całości (tak jak nie da się lubić wszystkich filmów telewizyjnych i kinowych). Manga zawiera w sobie tak wiele gatunków i podgatunków przeznaczonych dla zupełnie odmiennych ludzi, że stwierdzenie "manga jest dla dzieci" po obejrzeniu 1 odcinka Sailor Moon, jest równie bezsensowne, co opinia: "telewizja jest dla dzieci, bo o 19 jest dobranocka". Chciałbym powiedzieć, że rynek powinien się rozwijać, że powinno się na nim ukazywać więcej tytułów po rozsądnej cenie, ale przywożenie z Japonii wszystkiego "jak leci" mija się z celem, bo wtedy zostaniemy zalani chałturą (nie wierzę, że spośród tych ton komiksów, każdy ma dopracowaną fabułę i ładną kreskę. Jest raczej tak jak zawsze - dzieła stanowią margines). Zachodnia fantastyka okazała się dużym rozczarowaniem. Oby nic takiego nie stało się z mangą. Niestety, historia lubi się powtarzać. Pewna higiena rynku powinna zostać utrzymana. (...)

Krzysztof Pietroń, Słupsk

Już od dłuższego czasu z zainteresowaniem (dzięki moim znajomym Otaku z Polsce) śledzę rozwój Kawaii i, co stwierdzam z zadowoleniem, Kawaii staje się powoli jedną z najlepszych i najoryginalniejszych czasopism na rynku, nie tylko wyłącznie polskim, ale europejskim.
Na początek trochę o mnie. Mam 20 lat, studiuję BWL na uniwersytecie we Frankfurt/Main i już od ponad 10 lat jestem Otaku. Moja przygoda z mangą zaczęła się bardzo prozaicznie. Przed wieloma już laty, podczas wakacji, przypadkowo włączyłem telewizor. Nudziłem się i nie miałem nic do roboty. Podczas skakania po programach, trafiłem na jakiś dziwny film na Cartoon Network - The Mysterious Cities of Gold (W poszukiwaniu Miast ze Złota - emitowany również w naszej telewizji - dop. red.). Zafascynował mnie ten sposób rysowania (a właściwie główna bohaterka - Zija). Od tego momentu codziennie nagrywałem kolejne odcinki i pomimo, że wówczas z angielskiego znałem tylko Yes i No, szybko załapałem, o co tu biega. Wówczas jeszcze nie miałem najmniejszego pojęcia, że to, co oglądam, to Japanimation. Nawet nie wiedziałem, że takie słowo istnieje. Seria bardzo mi się podobała, ale gdy się skończyła, nie zawracałem sobie tym głowy. Ot seria jak seria, nic szczególnego. Wiele miesięcy później, również podczas przypadkowego przełączania, trafiłem na RTL2 na serię Robin Hood no Daibouken. Jak i w poprzedniej serii zafascynowała mnie główna bohaterka - Marion Lancaster (która fascynuje mnie do dziś). Dopiero teraz zacząłem podejrzewać, że ten styl rysowania, to nie przypadek, a tylko cząsteczka wielkiego nurtu. Postacie, pomimo, że wyraźnie pochodzące spod różnej ręki, miały wiele wspólnego: sposób rysowania oczu, poruszania się itd. (...) Od tego czasu minęło już wiele lat. Teraz moja kolekcja anime i manga jest już bardzo duża. Nie oglądam już filmów tylko dlatego, bo to anime, a tylko wtedy, jeżeli mi się podobają, a reszta mnie nie obchodzi. Na mojej HomePage (adres na dole) znajduje się wiele informacji na temat anime, a ja sam rozpoczynam niedługo naukę japońskiego, by wreszcie móc przeczytać ten stos New Type, który piętrzy się w moim mieszkaniu i aby dorwać się wreszcie do tych części Urusei Yatsura, które są na razie tylko po japońsku. Z tego wszystkiego wyciągnąłem wiele wniosków i borykałem się z problemami, które wyraźnie i teraz stają przed początkującymi Otaku. Dlatego piszę ten list, by im trochę pomóc, ale między innymi też z powodu Kawaii. Na początek do czytelników. - najwyraźniej jest to dla Was wielkim problemem, że ludzie wyśmiewają się z Was, bo oglądacie bajki. Ja sam spotkałem się z tym zjawiskiem praktycznie wszędzie, w Polsce, w Niemczech (gdzie mieszkam), w USA, w Anglii, po prostu wszędzie z wyjątkiem Japonii. Zarówno pośród mojej rodziny, jak i pośród sprzedawców. Spotkałem się z tym nawet w sklepach, których asortyment składa się w dużej części z anime! Przy tym wszystkim nauczyłem się jednego: nie dawać się! Wielu ludzi pasjonuje się kolejkami elektrycznymi, zbiera lalki, pluszowe misie, znaczki czy kartki pocztowe i się tego nie wstydzą. Czy anime to coś gorszego? Czy my jesteśmy czymś gorszym? Pamiętajcie, że interesujecie się anime dla siebie, a nie dla kioskarza czy rodziny! Co Was więc obchodzi ich zdanie? Kioskarz się pośmieje i zapomni, a jak coraz więcej ludzi będzie się pytać o ciągle te same gazety, to może z ciekawości sam zajrzy? Z doświadczenia wiem, że wielu początkowo zagorzałych przeciwników mangi, staje się z czasem tak samo jej zwolennikami. (...) Człowiek o wysokiej kulturze nie będzie się nigdy z innego śmiał, bo on ma inne zainteresowania. (...) Sailor Moon, Sailor Moon, Sailor Moon. Wszędzie, gdzie ta seria się ukaże, powstają setki fanatycznych jej zwolenników. Tak było w USA, w Niemczech, tak jest i w Polsce. I tu i tam kłócą się jej zwolennicy z jej równie zagorzałymi przeciwnikami o to, że Sailor Moon za dużo/za mało, więcej/mniej Sailor Moon, i do niczego nie dochodzą. Niemieccy Otaku, członkowie największej (i jedynej) MailingList Animeger w Niemczech potrafią przez cztery miesiące kłócić się, czy nowa seiyuu Usagi Tsukino (RTL2 transmituje Sailor Moon nie tak jak w Polsce z oryginalnymi głosami, a w pełnym dubbingu) jest lepsza, czy gorsza od starej i również do niczego nie dochodzą. Sailor Moon jest serią skierowaną właściwie wyłącznie do dzieci, ewentualnie młodzieży. Nie obrażajcie się, ale tak jest, o czym mówi już sam pełny tytuł. To, że wielu starszych fascynuje się tą serią, to tylko nieoczekiwany (ale pożądany) efekt uboczny. Sailor Moon nie należy do moich szczególnie ulubionych anime, ale niektóre odcinki oglądałem z zainteresowaniem. Szczególnie pośród sympatyków tej serii denerwuje mnie przyjmowanie sobie przezwiska Usagi czy Bunny Tsukino. Ludzie, nie możecie wymyślić czegoś oryginalniejszego? Dostaję miesięcznie przynajmniej 600 mailów, ale najczęściej jest ich ponad 1000, do tego jeszcze wiele normalnych listów od Otaku z całego świata i 30% z nich jest podpisanych Usagi Tsukino, czy co tam jeszcze można z tego imienia zrobić. Czasami mam kłopoty w odróżnieniu, kto dany tekst napisał i do kogo wysłać odpowiedź. Nie możecie wymyślić czegoś lepszego? (...) Nie mam nic przeciwko Sailor Moon i doceniam tę serię, gdyż to wyłącznie dzięki niej mamy już teraz tak wielu Otaku i tak dobrze rozwija się przemysł mangi w europie, gdyż to właśnie ona rozbudziła w przeważającej większości zainteresowanie mangą. Ale jeżeli to zainteresowanie ogranicza się jedynie do Sailor Moon, to albo nie jest się Otaku, albo jest się Otaku w japońskim tego słowa znaczeniu, a to już bynajmniej nie jest komplement. Również jestem zdania, że ci, którzy uważają, że Otaku to fan wyłącznie cyberpunku czy Akiry, czy Ghost in the Shell, także się mylą. Ja jestem Otaku, a tych filmów nie lubię, za to dużo chętniej oglądam dzieła Rumiko Takahashi, czy genre fantasy. Uważam więc, że nie ma sensu drukować w Kawaii listów typu: więcej czy mniej Sailor Moon. Ta seria jest zdecydowanie najpopularniejsza w Polsce, dlatego też powinna posiadać odpowiednio dużo miejsca w Kawaii, nawet dwie strony w każdym numerze, to nie jest za dużo, ale nie zapomnijcie przy tym, że Sailor Moon, to tylko niewielka część wspaniałego świata mangi. Są serie, które z pewnością okażą się bardziej interesujące od Sailor Moon, sprawdźcie tylko! Może powiecie, że w Polsce dorwać się do jakiegoś anime jest okropnie trudno. Za drogie, trudno dostępne. Temu to dobrze mówić, w Niemczech dostanie wszystko. To nieprawda! Już nieraz inwestowałem miesiące i pieniądze, by dostać się do jakiegoś anime, by potem stwierdzić, że ten film jest taki słaby, że nie chciałbym go nawet za darmo. A do moich aktualnych ulubieńców - Urusei Yatsura, Kimagure Orange Road, dotarłem poprzez obrazki, które znalazłem w Internecie, czy w gazecie. Ponad to na tym właśnie polega ta wyjątkowość i wyzwanie każdego hobby, nie tylko anime, by z trudem i wyrzeczeniami dorwać się do wymarzonego filmu. To właśnie to, że wiele filmów, mang, artbooków itd. Nie jest łatwo dostępnych, a trzeba się wiele natrudzić, by je mieć, daje temu hobby tę szczególną fascynację. Poza satysfakcją, odnosimy poza tym jeszcze wiele korzyści, że tylko wspomnę opanowanie obcych języków, poznanie innych Otaku z całego świata. Człowiek przestaje być więźniem wioski, czy miasta, gdzie się urodził, a staje się mieszkańcem świata, żadnym tam zagorzałym patriotą, dla którego liczy się tylko i wyłącznie jego kraj ojczysty, a inny to bandyci i zbóje, a uczy się szacunku i zrozumienia dla innych kultur. (...) Zarówno Kawaii, jak i czytelnicy, nazywają często anime bajkami, a mangi komiksami. Na światowej scenie, jeśli coś takiego zrobicie, jesteście straceni! Komiks to np. Donald Duck czy Matołek, bajka to Czerwony Kapturek. Nie po to wprowadziliśmy słowa manga i anime, by teraz nazywać je komiksami czy bajkami! Wyrazy japanimation nazywa się z reguły albo japońskimi, albo angielskimi odpowiednikami, aczkolwiek nawet te nie są mile widziane. Manga to manga, a nie żaden komiks! (...) Anime jest, było i mam nadzieję, że będzie zawsze zawierało elementy erotyczne. 95% wszystkich anime je posiada, są nawet w Waszej ulubionej Sailor Moon (przeobrażanie czarodziejek) i co to komu przeszkadza, japońska mentalność jest diametralnie różna od europejskiej. Erotyka jest w znacznej mierze nieodłącznym elementem tamtejszej kultury. Podkreślam - erotyka, a nie pornografia! To jest coś innego. Lum wygląda naprawdę sexy w swoim bikini, Ranma także czasami znajduje się w sytuacji, w której nie wszystko jest zakryte. I moim zdaniem tak jest dobrze! Erotyka w anime jest z reguły przedstawiona w sposób delikatny, po prostu sexy, a naprawdę rzadko w sposób ordynarny. Dla mnie odrobina erotyki w pokazywaniu takich słodkich dziewczyn jak Lum (Urusei Yatsura), Ayukawa Madoka (Kimagure Orange Road), czy Yohko (Devil Hunter Yohko), czyni je jeszcze wspanialszymi i interesującymi. Nie ukrywam, że właśnie ta odrobina subtelnej erotyki czyni te filmy dla mnie jeszcze bardziej interesującymi, niż gdyby były bez niej. Całkiem czym innym są filmy hentai, czy też ich szczególna odmiana - ecchi. Tutaj dużo zależy od smaku oglądające je osoby. (...) Jeśli ktoś rozumie niemiecki, to może znaleźć wiele interesujących informacji na temat anime na mojej HomePage: http://www.wiwi.uni-frankfurt.de/~daludwig. Jeśli będzie wiele zapytań, być może wstawię też polską wersję tej strony. (...) Dla wszystkich, którzy chcieliby ze mną podyskutować na powyższe tematy, szukają pomocy, czy też po prostu chcą porozmawiać o anime, podaje mój adres (w miarę możliwości proszę o kontakt per e-mail, ale na normalne listy oczywiście też odpowiem, choć to dłużej potrwa)

- **Daniel Ludwig**, Linderstr.89, 64319 Pfungstadt, Germany. E-mail: sendador@yahoo.com ; lumlover@yahoo.com.

(...) Czy muszę zużywać kilkanaście pocztówek, żeby móc uczestniczyć w "Liście przebojów", "Poznajmy się" i "Konkursie"? Czy jeśli mi się zmieści, to mogę na jednej? (...)

Marta Wojda, Warszawa

Jasne, że tak!

(...) Czy ktoś, kto nie ma ani komputera, ani video, może nazywać siebie Otaku? (...)

Podpisano: **jedyna fanka mangi i anime** z klasy VI a ze SP nr 9 z Bytomia

Jasne, że może. Bycie Otaku polega całkowicie na czymś innym, a magnetowid i komputer nie ma z tym nic wspólnego.

I na koniec jeszcze małe przypomnienie. Oto wzór prawidłowo zaadresowanej koperty:

REDAKCJA „KAWAII"
Wydawnictwo Silver Shark
ul. Tęczowa 25
53 - 602 Wrocław

Bardzo ważne jest, aby na kopercie znalazł się nagłówek informujący, że list przeznaczony jest dla redakcji „Kawaii" - patrz wyżej. W przeciwnym razie nie możemy gwarantować szybkiej odpowiedzi, gdyż nadesłane przez Was listy zostają zmieszane z SETKAMI INNYCH PRZESYŁEK, przeznaczonych dla innych redakcji mieszczących się w tym samym wydawnictwie (budynku). Tylko przesyłka zaadresowana według wyżej przedstawionego wzoru, ma szanse na dotarcie do „odpowiednich rąk" w miare krótkim czasie. Czekamy na Wasze listy!

I to by było na tyle - pamiętajcie - zanim włożycie kasetę do magnetowidu, upewnijcie się najpierw, że to anime. Sayonara!

Uwaga mieszkańcy Wrocławia. Kawaii jest obecne w Miejskim Programie Polskiego Radia Wrocław (89,8) w każdy piątek o godzinie 13.50. Gościmy w programie Anny Geryn pt. "Okolice Południa". Pamiętajcie - każdy piątek, godzina 13.50! Być może już niedługo rozegramy wśród naszych słuchaczy konkursy z mangowymi nagrodami! Słuchajcie nas uważnie!


Kamila Hyckowska


Joanna Kaliszuk


Barbara Kocaj

Galeria Czytelników


Marta Bienias


J&R


Barbara Kocaj


Katarzyna Marszarek


Justyna Rozwadowska


Grzegorz Kubieniec


Marta Wilkos


Roksana Szuszkiewicz (J&R)

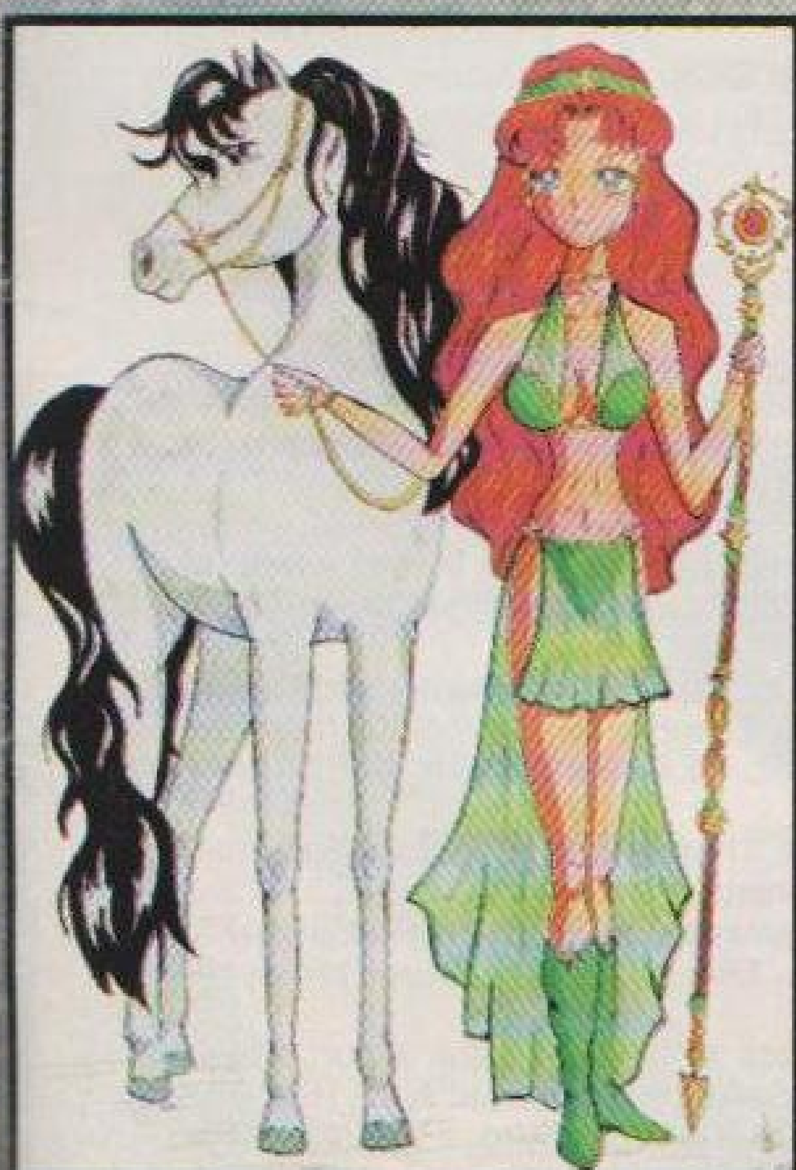


Michał Michalak


Marta Bienias


Marta Bienias


Grzegorz Kubieniec


Barbara Kocaj


Tomek Drozdowski


Joanna Kaliszuk

LISTA PRZEBOJÓW

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. Jednorazowo można oddać tylko jeden głos, na jedną listę, czyli np. można wytypować jeden tytuł, jedną czarodziejkę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. Można nadsyłać głosy na listy nie istniejące, powołując je w ten sposób do życia. Oto jakie propozycje dotąd nadesłaliście:
   - najlepsza manga,
   - najlepszy Mecha,
   - najlepsza ścieżka dźwiękowa,
   - najpopularniejsza postać anime/manga,
   - najpopularniejszy wróg anime/manga
   - najpopularniejsza para,
   - najpopularniejsza seiyuu,
   - najciekawszy czar.



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

TOP TEN ANIME:

1. Sailor Moon
2. Tenchi Muyo
3. Neon Genesis Evangelion
4. Ghost in the Shell
5. Armitage III
6. Gunsmith Cats
7. Oh My Goddess!
8. Akira
9. Burn Up W
10. 801Airbats

NAJPOPULARNIEJSZA CZARODZIEJKA:

1. Sailor Moon (Usagi Tsukino)
2. Sailor Mercury (Ami Mizuno)
3. Sailor Mars (Rei Hino)
4. Sailor Jupiter (Makoto Kino)
5. Sailor Uranus (Haruka Tenou)

Lista przebojów



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

Pomocna dłoń

Pomocna dłoń

Regulamin:

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na KARTKACH POCZTOWYCH.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Pomocna dłoń podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany wydawnictw pirackich.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

Zespół muzyczny "Cztery Gwiazdy" komponujący i wykonujący utwory poświęcone Sailor Moon, poszukuje sponsora. Kontakt: Oś. Pawlikowskiego 19a/38, 4-240 Żory, tel. (036) 435-67-40.

Dla wszystkich fanów mangi i anime, X-Files i Lobo. "Gdański Manga Fan Club" rozpoczęła swą działalność. Baza adresów, legalna i uczciwa wymiana materiałów, własny fanzin. Kontakt listowny bez znaczka zwrotnego. Adres: Michał Sawko ul. Myczkowskiego 9/7, 80-215 Gdańsk.

Wymienię naklejki z gumy Sailor Moon, Albumu Fana iTkomiksy Czarodziejka z Księżyca. Adres: Joanna Kozioł ul. Kasprzaka 62/14, 41-303 Dąbrowa Górnicza. Tel. (032) 264-33-13, e-mail: koziol@ux2.us.edu.pl

Pilnie poszukuję fanów czarodziejki z Księżyca, kaset video, szczególnie z drugiej i trzeciej serii. Adres: Marta Warnicka ul. Rozbrat 10/14 m.19, 00-451 Warszawa.

Jeśli poszukujesz czegoś na temat swojej ulubionej mangi czy anime, lub chcesz nawiązać kontakt z innymi fanami, to napisz na adres: Klub Fanów Mangi i Anime Os. Dębina 17a/38, 61-450 Poznań. PS. Mile widziane wszelkie informacje o tej tematyce.

Wymienię lub sprzedam za 50 zł/sztuka, anime: Hanappe Bazooka, Suikoden, Ellcia, Power Dolls, Princess Minerwa. Adres: Jolanta gałka ul. ZWM 13/54, 02-786 Warszawa. Tel. (022) 641-98-36.

Wymienię (tymczasowo) anime: Armitage III (cz.1i2), Akira, Ghost in the Shell, Tenchi Muyo (cz.1-4) na inne. Adres: Tomasz Krawczuk ul. Kujawska 10/4, 59-220 Legnica. Tel. (076) 56-12-77 po godz. 17.

Chcę nawiązać kontakt z fanami serialu Sailor Moon. Adres: Lucyna Pełka ul. Pilczycka 115/3, 54-111 Wrocław.

Jeśli lubisz Sailor Moon i chcesz zostać członkiem Fan Clubu, napisz do nas, a dostaniesz dużo interesujących informacji o Sailor Moon. Jeśli chcesz, możemy ci przesłać wiele rysunków Sailor Moon. A gratis dostaniesz 30 wizytówek z twoim imieniem, nazwiskiem, adresem, telefonem, miastem i rysunkiem Sailor Moon - musisz tylko podać wszystkie swoje dane. Napisz na adres: Dorota Barczewska ul. Słowackiego 134/44, 87-100 Toruń. Tel. 227-09 lub Ewa Manthey ul. Wyciółkowskiego 21/2, 87-100 Toruń. Tel. 6543-749.

Nazywam się Agnieszka i mam 11 lat. Kocham Sailor Moon (Bunny) i pragnę założyć klub Sailorek. Potrzebuję jeszcze pięć osób, pośpiesz się, a otrzymasz kartę członkowską klubu. Proszę o znaczek zwrotny. Adres: Agnieszka Kowalczyk ul. Skautów 17/703, 45-237 Opole. Tel. (077) 55-72-83.

Jeżeli zbierasz różne czasopisma z Sailor Moon i wciąż uważasz, że wiesz za mało o Usagi i innych czarodziejkach, to napisz do mnie. Adres: Agnieszka Winnicka ul. Chrzanowskiego 2/32, 41-902 Bytom. Tel.81-09-46.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Bartosz Wiczkowski ul. Mikołajczyka 12/202, 35-209 Rzeszów. Tel. (017) 63-08-76.

Poszukuję osób chętnych do gry w Ani-Mayhem, z okolic Milicza. Adres: Mirosław Kluba ul. Klonowa 11, 56-300 Milicz.

Wymienię plakaty mangowe. Adres: Magdalena Kowalczuk ul. Jarzębinowa 3c/4, 41-710 Ruda-Śląska 10.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Londy Mystyrions Collector ul. Jaracza 36/10, 90-252 Łódź.

Jesteśmy zagorzałymi Otaku. Stworzyliśmy klub i mamy w planach wydawanie gazetki. Nasz adres: Manganime, Arek Adamowicz ul. Sarbinowska 41/9, 54-318 Wrocław.

Poszukuję kogoś, kto udostępniłby mi do obejrzenia anime Ghost in the Shell, Akira, Sailor Moon - The Movie. Pomóżcie, a obiecuję zwrócić kasetę. Kontakt: Marta Kawa ul. Działkowa 52/5, 50-538 Wrocław. Tel (071) 364-18-52.

Poszukuje informacji o Sailor Moon. Proszę o znaczek zwrotny. Adres: Ilona Iżykowska ul. Szkolna 78, 68-100 Żagań.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Kontakt: Basia Kędzierska ul. Śląska 16/30, 44-206 Rybnik 6, Katowice.

Nawiążę kontakt z fanami, szczególnie ze Szczecina. Koperta ze znaczkiem zwrotnym mile widziana. Adres: Rafał Florczak ul. J. Piłsudskiego 24a/22, 70-463 Szczecin.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Kontakt: Natalia Kocur ul. Koletek 1/21, 31-069 Kraków.

Zakładam fan-club Sailor Moon. Napiszcie. Odpiszę na każdy list. Adres: Emilia Niewińska ul. Kaniowczyków 6/13, 24-100 Puławy. Tel. (081) 887-72-91.

Fani Sailor Moon - piszcie! Klub Księżniczki Selenity - adres: Anita Kloss, 87-522 Ostrowskie Rypińskie, K.K.S.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Kontakt: Łukasz Drwal ul. Czerwonych Klonów 12/115, 33-101 Tarnów.

Sprzedam naklejki Sailor Moon. Adres: Maciej Kasperek ul. Puławska 10a/3, 20-046 Lublin. Tel. (081) 743-19-26.

Kupię anime "Windaria". Adres: Renata Hołodniuk ul. Główna 8/2, 42-263 Wrzosowa woj. częstochowskie.

Właśnie powstaje pierwszy numer gazetki "Sailor". Piszcie na adres: Stefanowski Kamil ul. Mielczarskiego 19/23 m.2, 96-300 Żyrardów.

Kupię naklejki Sailor Moon. Adres: Justyna Wróblewska ul. 3-go Maja 87, 05-320 Mrozy.

Mam 17 lat, mieszkam w Cieszynie i rysuje mangę. Mam trochę talentu, ale brakuje mi plastycznego wykształcenia. Czy znalazłby się ktoś, kto mieszka w Cieszynie, chodzi do szkoły plastycznej i mógłby mi udzielić kilku wskazówek? Adres: Joanna Śpiewak ul. Majowa 47, 43-400 Cieszyn.

Bracia i siostry otaku! Niech napisze do mnie każdy, kto ma fioła na punkcie mangi i anime. Przysyłajcie rysunki (cokolwiek uda się wam stworzyć) odpiszę do każdego!!! Adres: Magda Domańska ul. Żwirowa 56, 66-400 Gorzów WLKP.

Nawiążę kontakt listowny z każdym otaku. Adres: Jarosław Harasim ul. Kilińskiego 17/17, 22-400 Zamość.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Alina Mroczek ul. Modrzewiowa 10/11, 41-806 Zabrze woj. katowickie. Tel. 277-20-10.

Wymienię anime. Tel. (061) 876-51-38 po 19.00 (prosić Magdę).

Wymienię książkę - "Śladami odkrywców - Japonia" - wydanie albumowe, format A4 - na pierwszy, drugi i trzeci tom Czarodziejki z Księżyca. Kontakt: Barbara Chojnacka ul. Babia Wieś 10/7, 85-024 Bydgoszcz.

Wymienię się materiałami o Sailor Moon. Adres: Małgosia Konkol 84-230 Rumia, skr. Pocz. 28.

Nawiążę kontakt z Otaku z Sosnowca i okolic. Adres: Maciej Mazurek ul. Zakopiańska 9a, 41-200 Sosnowiec, woj. katowickie.

Odkupię komiksy "Thorgal", numery: 3, 8, 9, 10, 11, 15, 16. Adres: Małgorzata Kucharska ul. Mokra 19, 05-504 Złotokłos, woj. warszawskie. Poszukuję odcinków "Generała Daimosa" - Ewa Kucharska - adres jak wyżej.

Wymiana informacji za naklejki Sailor Moon. Nawiążę kontakt z fanami Sailor moon. Adres: Anna Rospondek ul. Batorego 17, 97-500 Radomsko, z dopiskiem: Króliczek.

Michał Sokołowski
Data urodzin: 04.05.1984
Kolor oczu: piwny
Kolor włosów: szatyn
Wzrost: normalny + 2 cm
Waga: mieści się
Hobby: komputery, manga i anime.
Charakterystyka: wolny czas najchętniej spędzam przed komputerem, lub rysuję. Lubię ładne i miłe dziewczyny. Chętnie poznam otaku mogących sprzedać mi mangi, lub po prostu nawiązać korespondencję.
Adres: Michał Sokołowski, ul. Szafera 4, 95-010 Stryków.

Ola Kowalska (Minako)
Data urodzenia: 16.10.1984
Znaki zodiaku: Waga
Planeta: Wenus
Ulubiona czarodziejka: Minako
Ulubiony serial: Sailor Moon
Ulubiony przedmiot: plastyka i muzyka
Najmniej lubiany przedmiot: j. polski, j. angielski
Zainteresowania: siatkówka, Sailor Moon, rysowanie, kłótnie z siostrą i spanie. Bardzo chętnie nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon.
Mój adres: Ola Kowalska, ul. Nickla 77/8 41-908 Bytom.

Ola Mejer
Data urodzin: 21.10.1986
Znak zodiaku: Waga
Wiek: 11 lat
Wzrost: 160 cm
Grupa krwi: 0 Rh-
Ulubiony przedmiot: W-F, historia, matematyka, ZPT, geografia, religia
Ulubiona potrawa: frytki
Najmniej lubiana: pierogi z serem
Ulubiona Sailorka: Haruka Tenou, Seiya Kou, Yaten Kou, Usagi, Chibi-Chibi, Makoto Kino
Ulubiony kolor: turkusowy
Adres: Ola Mejer, ul. Madalińskiego 42/122, 02-540 Warszawa

Martyna Borysławska
Przezwisko: Bunny, Czarodziejka
Wiek: 15 lat
Znak zodiaku: Wodnik
Ulubiony kolor: różowy, biały

Kawaii Archiwalia

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/98 - styczeń 98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH znajdujących się poniżej. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE.
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. Począwszy od tego miesiąca, wśród osób, które wykupią co najmniej półroczną prenumeratę, będą losowane nagrody niespodzianki - mangowe oczywiście. Tym razem szczęśliwcami okazali się: Bożena Zawadzka z Gryfina, Tomasz Koc z Policy, Mirosława Mądra z Katowic i Dominik Misterek z Przybiernowa. Drugi tom Czarodziejki z Księżyca z dedykacją od wydawcy specjalnie dla czytelników „Kawaii", wysyłamy pocztą. Miłej lektury!
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj, a przyjdziemy do Ciebie!







Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiampłytę KAWAII CD 1 18,30zł
- ☐ Zamawiampłytę KAWAII CD ... 24,40zł
- ☐ Zamawiampłyty KAWAII CD 1i2 30,50zł
- ☐ Zamawiampłyty KAWAII CD 2i3 30,50zł
- ☐ Zamawiam MANGOWE OKIENKA 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiampłytę KAWAII CD 1 18,30zł
- ☐ Zamawiampłytę KAWAII CD ... 24,40zł
- ☐ Zamawiampłyty KAWAII CD 1i2 30,50zł
- ☐ Zamawiampłyty KAWAII CD 2i3 30,50zł
- ☐ Zamawiam MANGOWE OKIENKA 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiampłytę KAWAII CD 1 18,30zł
- ☐ Zamawiampłytę KAWAII CD ... 24,40zł
- ☐ Zamawiampłyty KAWAII CD 1i2 30,50zł
- ☐ Zamawiampłyty KAWAII CD 2i3 30,50zł
- ☐ Zamawiam MANGOWE OKIENKA 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Poznajmy się

Ulubiona potrawa: ciastka i lody
Ulubiony przedmiot: wychowanie fizyczne
Najmniej lubiany: matematyka
Ulubiony serial: Sailor Moon, Lady Oscar
Ulubiona czarodziejka: Uran i Księżyc
Charakterystyka: jestem zawziętą fanką Sailor Moon. Jestem wielką marzycielką. Lubię śpiewać i tańczyć. Bardzo chciałabym korespondować z fanami Czarodziejki z Księżyca, ale mile widziane są też listy osób, które po prostu lubią mangę.
Adres: ul. Mazurska 3/18, 08-110 Siedlce.

Katarzyna Mejer
Pseudonim: Sasami Hiuki
Data urodzin: 03.12.1984
Znak zodiaku: Strzelec
Wzrost: 165 cm
Ulubiony kolor: czarny
Ulubiony przedmiot: chemia
Ulubione anime: Sailor Moon, Ranma 1/2, Oh My Goddess!, Airbats, Tenchi Muyo, Evangelion
Ulubiona Sailorka: Haruka, Michiru, Usagi, Chibi-Chibi, Hotaru, Yaten, Seiya
Ulubiony seiyuu: Megumi Ogata
Hobby: spanie, manga, anime i astronomia
Adres: ul. Madalińskiego 42/122, 02-540 Warszawa.

Ania Wójcik
Data urodzin: 22 kwietnia 1986
Znak zodiaku: Byk
Wiek: 11,5 lat
Grupa krwi: A
Ulubiony przedmiot: matematyka, muzyka, nienawidzę W-Fu
Ulubiona potrawa: naleśniki z dżemem, czekolada
Ulubiony kolor: wszystkie
Ulubione anime: Sailor Moon
Ulubiona czarodziejka: Sailor Moon
Charakterystyka: uwielbiam czarodziejki, szczególnie Sailor Mercury. Czasem jestem nerwowa, ale z natury sympatyczna i wesoła. Chodzę do Szkoły Podstawowej nr 29 w Opolu i jestem w V klasie. W domu mam trzy zwierzaki: kotkę, myszkę, chomika. Chcę założyć klub Sailor Mercury. Proszę o znaczek zwrotny.
Adres: ul. Szarych Szeregów 31/14, 45-334 Opole.

Agnieszka Kajmowicz
Data urodzenia: 1986.02.26
Wiek: 12 lat
Znak zodiaku: Ryby
Grupa krwi: B
Ulubiony przedmiot: historia, geografia, j.angielski
Ulubiony kolor: biały i różowy
Hobby: Sailor Moon, manga, anime
Charakterystyka: dobra. Uwielbiam Sailor Moon. Jestem wesoła i ładnie rysuję. Lubię muzykę, a szczególnie K.A.S.E. Jestem okropnie dziecinna. Wszyscy mówią, że jestem jak Bunny. Kocham filmy i komiksy. Kiedy mam czas, układam nowe mangi i piosenki.
Adres: ul. Główna 7, 33-111 Koszyce Małe, woj. tarnowskie, tel. 340-076.

Agata Ostrowska
Data urodzenia: 13.10.1982
Znak zodiaku: Waga
Planeta: Wenus
Grupa krwi: B
Ulubiony kolor: czerwony, czarny
Ulubiona potrawa: wszystko, oprócz wędzonych ryb
Ulubiony przedmiot: historia, plastyka
Charakterystyka: od ponad roku interesuję się mangą, chętnie też rysuję w wolnych chwilach. Oprócz tego uwielbiam historię oraz modę. W przyszłości chcę zdobyć zawód związany z jedną z tych dziedzin.
Adres: ul. Szbolna12/19, 72-600 Świnoujście.

Paweł Adamski
Data urodzenia: 25.02.1982
Znak zodiaku: Ryby
Grupa krwi: 0
Ulubiony przedmiot: biologia, W-F
Ulubiony kolor: czarny, granatowy
Ulubiona potrawa: pizza
Hobby: manga, anime, muzyka punk.
Adres: ul. Na Uboczu 18/42, 02-791 Warszawa.

Marysia Natkańska
Charakterystyka: Jestem spokojną i romantyczną piętnastolatką, szukającą przyjaciół do wspólnej korespondencji. Uwielbiam czytać książki, czasopisma (szczególnie Kawaii) i pisać (otrzymywać) listy. Jestem typowym Rakiem, lubię przesiadywać w domu przed telewizorem ,lub słuchac mojej ulubionej muzyki. Jestem nieco nieśmiała w stosunku do chłopców, pomimo to, niezależnie kto do mnie napisze, odpiszę na 100%. Nawiążę chętnie kontakt z fanami mangi i anime Sailor Moon, ale nie tylko. Czekam na listy od każdego i na każdy temat. Piszcie!
Adres: ul. Kasztelańska 88/43, 58-316 Wałbrzych.

Marta Żarnowiecka
Wiek: 13 lat
Znak zodiaku: Baran
Ulubiony przedmiot: W-F, język polski
Ulubiony kolor: srebrny
Ulubione anime: Sailor Moon, Tenchi Muyo
Ulubiona Sailorka: Sailor Mars
Ulubiona potrawa: spaghetti
Kolor oczu: niebieski
Charakterystyka: chodzę do VI klasy i dobrze się uczę. Lubię słuchać muzyki i oglądać tv. Mam koty: Drapcia, Kurę i Tamakota: Funia. Interesuję się mangą, anime i chłopakami. Chce korespondować ze wszystkimi, niekoniecznie o podobnych zainteresowaniach. Odpiszę na każdy list.
Mój adres: ul. Jeleniowska 128, 25-550 Kielce.

Magdalena Kobylarz
Data urodzenia: 1984.12.20
Znak zodiaku: Strzelec
Ulubiony przedmiot: matematyka
Hobby: astronomia, czytanie książek, krzyżówki
Charakterystyka: jestem blondynką o średnim wzroście, chodzę do siódmej klasy Szkoły Podstawowej nr 26 w Rzeszowie. Chciałabym zawrzeć przyjaźń z czytelnikami „Kawaii".
Adres: ul. Prymasa 1000-lecia 7/6, 35-507 Rzeszów.

Radek Walczak
Data urodzenia: 17.07.1980
Charakterystyka: chodzę do 3 klasy LO, interesuję się mangą, anime, X-Files, Star Trek, RPG, komputerami, chociaż sam komputera nie posiadam. Słucham prawie każdej muzyki. Chciałbym korespondować z kimś o podobnych zainteresowaniach, chociaż częściowo. Odpiszę na każdy list.
Adres: ul. Daniłowskiego 4a, bl.39/40, 97-300 Piotrków Tryb.

Joaśka „Babcia"
Data urodzenia: 09.11.1984
Wiek: 13 lat (pechowo)
Znaczek zodiaku: Skorpion (uparty)
Hobby: śmiech (to zdrowie), czytanie, rysowanie, mangi (moje prace - „Galeria Czytelników")
Ulubione anime: Sailor Moon
Charakterystyka: chodzę do siódmej klasy, często rozdziawiam buzkę do śmiechu, uwielbiam czarny humor i sama stworzyłam dwa zwięzłe opowiadania. Jestem wierna, staram się nikomu nie przeszkadzać, ale jestem bardzo wybuchowa w krytycznych momentach. Cenię prawdomówność, naturalność. Piszcie jeśli chcecie, a jak nie, to dajcie se siana i odpocznijcie. Zdjęcia mile widziane, pod warunkiem, że nie wyglądacie na nich jak pokraki.
Adres: Joanna Podraza, ul. Leszczyńskiego 5, 33-103 Tarnów.

Joanna Grygoruk
Data urodzin: 11.10.1981
Ksywka: KITA
Grupa krwi: A
Wzrost: 173 cm
Włosy: czerwone
Oczy: coś z jasnego
Ulubiony kolor: czarny, zielony
Ulubione żarcie: śmietanka do kawy i masło czekoladowe
Coś o mandze: lubię Sailor Moon i wszystkie komiksy pod słońcem.
Inne zainteresowania: ogółem fantastyka i gry komputerowe, szczególowo - „Gwiezdne Wojny" i mordobicia („Virtua Fighter")
Charakterystyka: fantastka, marzycielka, trochę rysuję, a raczej zrysowywuję,. Chodzę do drugiej klasy LO. Nie wiem, kim chcę być w przyszłości. Jeżeli ktoś jest zainteresowany znajomością ze mną, to niech pisze.
Adres: ul. Siewna 11, 17-200 Hajnówka woj. białostockie.

Agata Brzozowska
Data urodzin: 10 lipiec
Wiek: 12 lat
Znak zodiaku: Rak
Ciało niebieskie: Księżyc
Ulubiony kolor: czerwony
Ulubiony kamień: selenit
Ulubionr anime: Sailor Moon, Lady Oscar
Hobby: czytanie, rysowanie, manga, anime. Uwaga, szczególnie zależy mi na kontakcie z fanami Sailor Moon. Proszę o znaczek zwrotny!
Adres: ul. Strumykowa 20/1, 65-001 Zielona Góra

S&N
Data urodzenia: 17.06.1986
Znak zodiaku: Bliźnięta
Ulubiony kolor: błękit i morski
Ulubiona potrawa: serki, słodycze
Ulubione anime: Sailor Moon, Tenchi Muyo, GITS, Plastic Little
Ulubiona seria: Sailor Moon S, Stars
Hobby: żeglarstwo, malarstwo, manga, anime
Charakterystyka: jestem szaloną 11-latką. Kocham mangę i anime. Gram na skrzypcach, fortepianie, flecie, podobnie jak moja ulubiona sailorka. Świetnie pływam, kocham wodę podobnie jak Michiru. Zbieram wszystko o Sailorkach, Tenchim, GITS itd. Piszę pamiętniki. Napisałam już trzy tomy o Sailor Moon, teraz jestem już na GITSie.
Adres: L. Wyrąbkiewicz, ul. Szarotki 22, 72-100 Goleniów.

Mariusz Drozdowski
Data urodzin: 09.04.1985
Znak zodiaku: Baran
Hobby: manga, anime, filatelistyka
Ulubiona potrawa: kotlet de volay
Ulubiony przedmiot: j. angielski, matematyka, fizyka
Charakterystyka: jestem fajny, kulturalny, uprzejmy i genialny.
Adres: ul. Kościuszki 3/50, 72-100 Goleniów woj. szczecińskie.

Renata Karoleszuk
Ksywa: Alita
Wiek: 14 lat
Znak zodiaku: Waga
Ulubione anime: Urusei Yatsura, Battle Angel Alita, Tenchi Muyo!
Hobby: tworzenie własnej mangi, czytanie książek sf
Ulubiony autor: J.R.R.Tolkien
Charakterystyka: uwielbiam wszelkie komedie, szczególnie anime. Jestem rysowniczką mangi, moją pasją są również zjawiska paranormalne. Zależy mi na kontakcie z rysownikami mangi w celu wymienienia doświadczeń, co nie znaczy, że inni mangofile nie mogą do mnie napisać - moja skrzynka na listy otwarta jest dla wszystkich!!!
Adres: Aleja Zwycięstwa 50/2, 80-207 Gdańsk.

Patryk Grzegorczyk
Ksywa: Patrol
Wiek: 14 lat
Znak zodiaku: Panna
Ulubiony przedmiot: historia, angielski
Ulubiony kolor: czarny
Hobby: nie mam
Ulubione anime: Sailor Moon
Adres: ul. Stohowa 1/8, 59-850 Świeradów Zdrój woj. jeleniogórskie

Pokwitowanie dla poczty

zł ....gr ....
słownie złotych ....
.... groszy jak wyżej

wpłacający....................

Dokładny adres ....
....
....

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł....................

....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....gr ....
słownie złotych ....
.... groszy jak wyżej

wpłacający....................

Dokładny adres ....
....
....

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł....................

....
podpis przyjmującego

Kawaii

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....gr ....
słownie złotych ....
.... groszy jak wyżej

wpłacający....................

Dokładny adres ....
....
....

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł....................

....
podpis przyjmującego

PC Shareware - Pismo nie tylko dla orłów

Jeżeli posiadasz komputer PC, ale nie wiesz jeszcze co mógłbyś z nim zrobić -STOP- Poszukujesz tanich i skutecznych narzędzi, dobrych programów edukacyjnych, efektownych gier -STOP- Chciałbyś nauczyć się komponować muzykę, tworzyć grafikę, programować -STOP- Interesuje Cię rozwój polskiej sceny shareware -STOP- Zbyt wiele czasu tracisz na zmagania z opornym sprzętem i oprogramowaniem -STOP- Lubisz konkursy, w których można wygrać -STOP-

Koniecznie sięgnij po PC Shareware!!! -STOP-
Nic nie ryzykujesz, co prawda w przypadku braku satysfakcji nie zwrócimy Ci pieniędzy -STOP- ale z całą pewnością nie przyślemy Ci także pocztą naszej reklamówki!-STOP-

TAJNE !!!

Jeśli wolisz zapełnioną po brzegi niezwykle użytecznymi programami i fajowymi grami płytkę CD od lakierowanej tektury...-STOP- Kiedy nudzi cię już to ciągłe granie i zastanawisz się dlaczego nie nauczyłeś się jeszcze, jak stworzyć własną dziejową gierę...-STOP- Gdy niepowołana osoba grzebie Ci po tajnych bibliotekach kolorowych fotek, a Ty nie wiesz co zrobić...-STOP- Jeśli kolekcjonujesz najgłupsze programy na świecie napisane przez świrniętych programistów...-STOP- Pragniesz zgłębić tajemnice Internetu, ale nie wiesz od czego zacząć...-STOP- Kiedy ludzie wokół nie wiedzą jeszcze, gdzie należy szukać nowego źródła informacji... -STOP-

TY MOŻESZ DOWIEDZIEĆ SIĘ PIERWSZY! -STOP-
a być może swoboda jaką uzyskasz, da Ci coś więcej... -STOP-
zajrzyj do PC SHAREWARE,
czekamy na CIEBIE -STOP-



CENA 18,30



CENA 24,40



CENA 24,40

UWAGA

ZAMAWIAJĄC KAWAII CD1 I KAWAII CD2, PŁACISZ TYLKO 30,50 ZŁ.

LUB

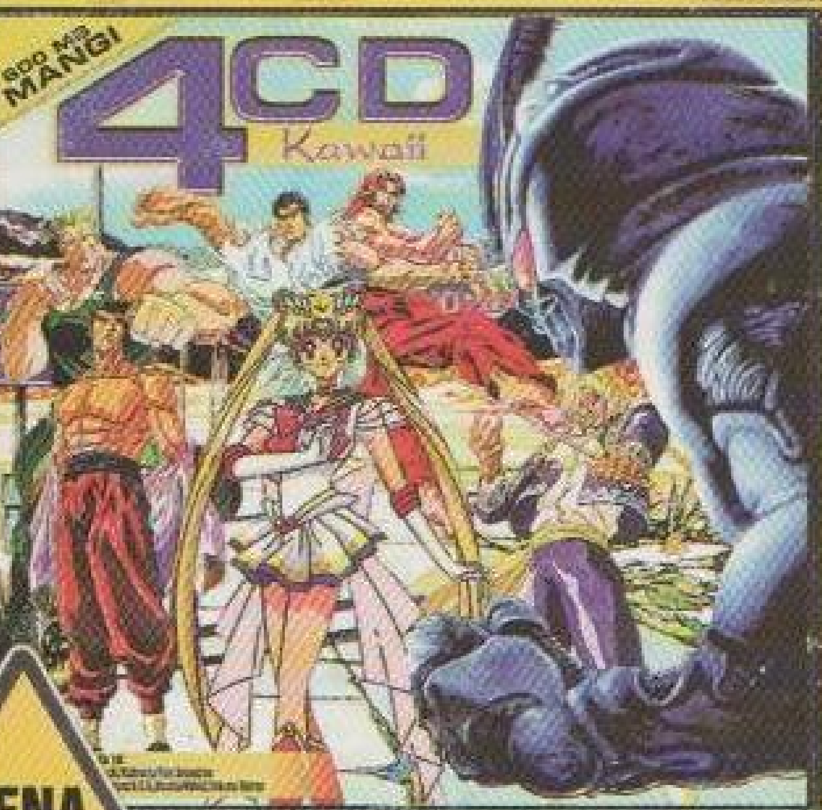
ZAMAWIAJĄC KAWAII CD2 I KAWAII CD3, PŁACISZ TYLKO 30,50 ZŁ.

PŁYTY MOŻESZ OTRZYMAĆ WPŁACAJĄC NA KONTO:

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Odział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

Krążek "Mangowe Okienka" został przygotowany z myślą o szerokim kręgu miłośników mangi i anime. Ogromny wybór: ikon, kursorów, tapet, wygaszaczy ekranów, plików dźwiękowych (w formacie wav) i gier opartych na najgłośniejszych produkcjach gier, komiksów i filmów. Dla bardziej wymagających zamieszczono zestaw programów narzędziowych, w tym między innymi programy do samodzielnego kreowania oraz edycji ikon, przeglądania plików graficznych i dźwiękowych. Całością płyty zarządza niezwykle łatwe i proste w obsłudze polskojęzyczne menu.

Wymagania sprzętowe: Windows 95, CD-ROM min.2x



CENA 24,40



CENA 28,00



CENA 24,40